no. 311
1987年 7/1
アミューズメント通信
JULY 1, 1987

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

セガ社「AIコンピュータ」で

語学教材に進出

リンガフォン・グループに資本参加

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）はこのほど、英国の語学教材販売会社で知られているリンガフォン・グループに資本参加し、リンガフォンの販売網を強化するとともに、セガ社のAI（人工知能）コンピューターの販売を一段と強化することを明らかにした。

中山隼雄氏

リンガフォン・グループ社（本社ロンドン、テイモシー・シャーウェン社長）は、昭和二十二年に設立されこのグループのもとになった英国リンガフォン・インスティチュート社などを子会社に持っており、日本にも休眠中の子会社リンガフォン・ジャパン㈱（本社東京）がある。一方、日本ではこれまで、香港に本社を置くリンガフォン・インスティチュート（ジャパン）社（休眠中）の日本支社（東京、中山昌浩社長）が昭和三十六年以来活動してきた。同社は丸善、紀伊国屋など全国二十数ヵ所の大きな書店を拠点に、語学教材を販売してきており、知名度も高い。

今回の動きはリンガフォン・インスティチュート（ジャパン社）の営業を、リンガフォン・ジャパン㈱に委譲することを前提に、リンガフォン・ジャパン㈱（資本金五千万円）に四億円増資するもの。その主な出資者がセガ社となり、七月生まれ変わった新会社の社長に、セガ社の中山隼雄社長が就任する。新しいリンガフォン・ジャパン社の出資比率は、㈱CSKを含めたセガ・グループ四二%、日本合同ファイナンス㈱（JAFCO）一八%、リンガフォン・グループ四〇%となる。

なおCSK（本社東京、大川功社長）はセガ社を資本系列のもとに置いている。JAFCO（本社東京、高井邦夫社長）は成長企業などを株式公開などへ導くベンチャー・キャピタル会社で、四十八年に野村証券などにより設立され、セガ社の株式公開にも携わってきた（JAFCO自体も六月三日、東京店頭市場に株式を公開している）。

セガ社は、同社が昨年七月に発売した「AIコンピュータ」で使える語学教育用のソフト「リンガフォン・ワンダースクール」を開発し、今秋にも新会社から発売する。新会社は、従来のリンガフォンが会話中心の語学教材販売にとどまっていたのに対し、受験英語の教材を手がけるほか、学校経営や出版・文化事業にも乗り出すなど、総合的な教育事業に取り組んでいく。

また新会社は今後、リンガフォン・グループの新製品開発の拠点となって、開発した製品は英国をはじめ世界各国に供給されることになる、としている。

従来、日本でのリンガフォンの営業実績は一時年商約五十億円にも達したが、語学教材市場に多くの企業が参入してきたため、十五億円程度に低迷していた。このため昨年七月、リンガフォン・ジャパンを設立し、日本企業との提携を模索していた。今回の資本増資により生まれ変った新会社について、セガ社ではリンガフォンの権威とノウハウを生かして、事業を拡大する。

TVゲーム機から発生可能な

電波障害に関し報告書

通産省の「電波障害問題分科会」がまとめる

通産省が設けた「電波障害問題分科会」が五月十五日、これまで検討した内容を報告書にまとめた。それによると、業務用TVゲーム機が過去に電波障害になったケースがあるが、現行基準も満たしており、障害の予防も行なわれているとしている。

これは機械安全化・無公害化委員会（委員長房村信雄氏＝早大理工学部教授）が昨年十二月八日に分科会の設置を決め、同十八日に電波障害問題分科会（分科会長赤尾保男氏＝愛知工業大電子工学科教授）が発足、これまで四回の会合を重ねているもの。AM業界からはJAMMAの福田哲夫副会長（電気用品取締法対策委員会委員長）が出席している。

この分科会がまとめた報告書のうち、業務用TVゲーム機に関する部分はおよそ次のようになっている。

「①設置環境＝業務用TVゲーム機の設置場所近くにはさまざまな電子機器が置かれている可能性が高い。②電波障害の現状と分析＝五十九年十二月と翌三月、業務用TVゲーム機から発生した電磁波ノイズが南海電車の無線通信に混入した。これはゲーム機のノイズが電車無線の使用する周波数に近かったことを含め、極めて特殊な事例だったと考えられる。このゲーム機をテストした結果、VCCIの基準に適合していた。また一般の業務用TVゲーム機の大多数は米国FCCの基準をも満しており、妨害波の発生する可能性は極めて少ない。③対策とその評価＝業務用TVゲーム機の業界では電波障害対策として、IC基板の多層化、IC基板に対するシールドケースの採用、信号入出力ケーブルへの各種フィルターの採用、ゲームセンター等設置場所での電磁波シールドカーテン設置――を進めてきた。この結果、電波障害事例はその後報告されていない。④今後の対策＝電気用品取締法で基準が設けられており、改正される新基準の周知徹底を図る。またVCCI、FCCの基準をすべて満たすよう指導する」

TVゲーム機で粗悪な製品が出現して、電波障害を起すことでもあったりすると、業界全体に悪影響を与えることになりかねないため、JAMMAでは厳しいFCC基準を満たすよう呼びかける考えである。

カプコンが米国で初の本格的アップ発表

「ストリートファイト」

独特の操作盤など話題多く、9月発売のもよう

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は子会社のカプコンUSA社（本社米国カリフォルニア州サニーベイル、中山喜仁社長）を通じて、アップライト型のTVゲーム機「ストリート・ファイト」を米国で、日本より先に発表した。海外で先に発表するのは、タイトーの「キック&ラン」（昨年十一月、シカゴのAMOA86で）など、いくつか例があるが、カプコンの今回の新製品は話題性に富むものだけに、とくに注目されている。

これはカプコンUSA社のディストリビューター会合が五月十二日、フィラデルフィアで開かれた際に発表されたもの。同会合には全米各地から来たディストリビューター約五十人が参加、空港近くのマリオットホテルでの会合で、カプコンUSAでは初のアップライト完成品「バイオニック・コマンド（日本名はトップシークレット）」について説明。次に全員がバスで市内の「カンプリア」ボクシングジムへ移動、ここでキックボクシングの観戦のあと、新製品が発表された。

「ストリート・ファイト」は一人または二人用で、空手を応用したキックボクシングをゲーム内容としており、レバーと二つの大きなパンチ／キックパッドを操作するもの。このパッドは叩いた力を読みとるもので、今回初めて採用された。本格的アップライトで、しかもパンチ／キックパッドを使用するため、キャビネットはアタリゲームズ社（本社サニーベイル、中島英行社長）が特別に開発した独特のものとなっている（26ｲﾝﾁモニター使用）。

ゲーム自体は日本、アメリカ、イギリスなど五ヵ国を舞台にした格闘技であるが、コンピューター・グラフィックス（CG）による画像を大量に採用しているため、かなりの息ごみが感じられる。

カプコンでは同ゲームを日米同時に六－七月から展開する予定だったが、米国市場で当初予定では「一九四三」を基板販売としていたのがアップライト完成品で出荷することになったことから、「ストリート・ファイト」の発売は日米とも九月ごろになるもようだ。日本ではカプコン製品はテーブル型ばかりだったが、この新ゲームが初のアップライト型となる。

上の写真はカプコンUSA社のDB会合のようす（壇上は辻本氏）。
下はボクシングジムでの「ストリート・ファイト」発表のようす

記念事業骨子決まる

JAMMA第37回理事会、写真コンテストなど

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は五月二十八日、東京・永田町のキャピトル東急ホテルにて、第三十七回理事会を開き、AM業界を広く一般にアピールするための広報事業に取りかかることを決めた。

同理事会は中村会長が遅刻したため、福田哲夫副会長が議長となって進めた。まず入退会関係では、賛助会員として㈱セイミツ商事（本社埼玉県戸田市、東山恭久社長）の入会が承認された。

二十五周年を迎える今年のAMショーに関連して「記念事業委員会」（菱川文博委員長）が前回理事会（四月三日）で設けられており、同委員会が五月二十二日までにまとめた企画として、①単行本「AM業界の歩み」（仮称）の発行、②講師を招いてのシンポジウム「AM産業の将来」の開催、③AM施設で遊ぶことの健全性を表現する写真コンテストなどを考えていると報告。これらの内容について説明があった。

これらについては、そもそも事業の主体はだれであるか、また広くAM業界を対象にするのか、あるいはコインオプ（硬貨作動式）AM機を中心としたものにするのか、という点で討論となった。結局JAMMAを主体とする単独事業とし、コインオプAM機を中心とするものに決まった。これに伴ない「第二十五回AMショー記念事業委員会」は単に「記念事業委員会」と名称を改めた。

当初第二十五回AMショー記念という色あいが強かったこの企画は、単に二十五回AMショーを機会に行なうもので、内容をコインオプAM機市場を拡げ、充実させるものにするよう趣旨、目的を絞ってきたことになる。

同理事会ではさらに、①単行本発行について、コインオプAM機業界の歴史をまとめる、制作を委託するため業界紙誌二社から企画書などを取り寄せる、②シンポジウム開催について日経新聞と共催で、入場無料、自由参加形式で行なう、講演内容の出版化も検討する、③写真コンテストについてゲーム機、乗物機など部門別の表彰など検討する――などの方針を決めた。これらに要する予算約一千万円も了承された。

AMショーについてはJAPEAとの共催が少なくとも来年の（二十六回）ショーまで確認された。これは毎年、その年の共催を確認するところから、今回から翌年を含めて検討するようにしたもの。

以上のほか報告事項として、電波障害問題に関して通産省のもとで委員会が報告書をまとめたこと（別掲記事参照）、ディストリビューター（DB）部会と健全娯楽推進委員会の最近の活動状況について報告があった。またAM産業出版の株式のうちJAMMA所有株を譲渡した旨の報告があった。

上の写真はJAMMA第37回理事会、下はDB部会第73回会合の光景

第25回AMショーへ向けて

委員会スタート

出展料など前年どおりに決定

今年の第二十五回AMショーを開催するためのショー委員会が五月二十八日、JAMMAの理事会に合わせて開かれ、スタートした。

この第一回会合ではまずJAMMA、JAPEAが共催で開くことが確認され、ショー委員のメンバーも次のとおり確認された。委員長＝中村雅哉氏、副委員長＝福田哲夫氏。委員＝中山隼雄氏、日南香氏、川楠俊太郎氏、菱川文博氏、木村雅三氏、末角要次郎氏、山田俊夫氏、福田博之氏、矢野徳蔵氏、岡田和生氏（以上JAMMAから）、山田和幸氏、尾崎悦郎氏（以上JAPEAから）。ショー監事＝古川純一郎氏、吉野正彦氏（以上JAMMAから）。

例年どおり「実行委員会」（日南香委員長）を設けることも承認された。メダルゲーム関係については、例年どおり展示区分をすることが承認された。二年前から開いている「合同パーティー」を今年も開催する（会費は昨年と同じ一万二千円）ことになった。

ショー展示小間の料金は前回どおり（小間当たり十一万五千円）となった。次回のショー委員会は、ショー出展申し込み締切（七月十五日）前の七月六日に開くことが確認された。

JAMMA・DB部会

流通経路見直し

ダンピング発生の原因を考える

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）のディストリビューター（DB）部会（川楠俊太郎部会長）では五月十二日、東京の虎ノ門パストラルで第七十三回会合を開き、流通価格の崩れ（ダンピング）の原因がどこにあるかを探るべく、流通経路の分析を試みた。

これは前回会合でオペレーターの製品購買力低下が話題となったことに関連するもの。売れない上に値段が崩れているとの深刻な状況を分析しようと、部会補佐の藤沢氏が作成した資料「ゲーム機の流通経路、流通比率、価格構成」をもとに意見交換した。ゲーム機の流通経路については、さまざまなルートがあることが確認され、流通比率については出席部会員からのデータをもとに平均して、メーカー自社使用一六%、DBへ卸売六二%、オペレーターへ直販二二%という数字が出た。うち卸売では、専業DBよりも他のメーカーに卸している量が多いのではないか、という指摘がなされている。

ダンピングの原因としては、短期間に販売しきるため赤字覚悟で売るといったブローカー的な業者が増えてきており、オペレーターも製品だけに頼っている傾向がある、との指摘があった。オペレーターに対しノウハウを含めた付加価値をつけて販売するのがディストリビューターであり、そのためにオペレーターのレベルを上げる必要があることがほぼ確認された。

ギター自動演奏ロボ

タイトー「弦遊」で高品位演奏を披露

㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）ではこのほど、ロボットによる生ギターの自動演奏システム「弦遊（げんゆう）」を開発、五月十一日に半蔵門のFM東京ホールでその発表会を開いた。人間にはできない、ロボットならではの演奏曲もあり、高品位演奏を実現したこの「弦遊」に各方面から大きな関心が寄せられている。

「弦遊」は高級の生ギターを左手にかかえるようなデザインに仕上げられている。左手に相当するところは、ギターの弦の一から十二ないし十三フレットの計七十三ヵ所を指で押さえることができ、また右手に相当するところでは、六本の弦をつまびくことのできる爪つきの六本の指がある。これらはすべてコンピューター制御により作動する。

コンピューター本体の中には「弦遊」用に編集されたプログラムを収納したROMカードがあり、選曲しスタートさせると演奏が始まる。最も重要な部分となる編曲は浅野孝巳氏が担当、ギタリストのクロード・チアリと、ゴダイゴのミッキー吉野の両氏が監修して仕上げた。すでに用意している曲目は「アルハンブラの思い出」、「我が心のアランフェス」、「優しく歌って」など五十曲で、曲の種類もいろいろある。なかでも「イリンクス（めまい）」という曲は、ロボットでなければ一人で演奏できないもので、聴く人をうならせるほど。

本体の高さ二百一センチ、重さ約二百八十キロと大きいが、洗錬されたデザインで高級クラブなどに向いている。同社では価格千二百五十万円で五十台に限り販売をするとしており、かなりの注文がきているとのこと。国内販売に続き、海外へも輸出する。

同社では、機械音が氾濫するなか、楽器による自然の音色で人の心をなごませようとするもので、ハイテクでクラシックギターの本格的生演奏を実現させた点で、科学と芸術を融合させたものとして音楽史上にその名をとどめるもの、としている。

「弦遊」発表会で末角社長（左）とクロード・チアリ氏（右）

特許・実用新案出願公告・公開（6月1日～15日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

六月二日＝「レジャーランド用コースター装置」、鹿島建設㈱（東京）、62－120868、60－258627。

六月九日＝「クジゲーム具」、児玉征男（神奈川）、62－127085(請)、60－266774。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、62－127086(請)、60－267737。「占いゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、62－127087、60－266797。

六月十一日＝「遊戯用軌道走行乗物装置」、㈱トーゴ（東京）、62－129071、61－98244。

実用新案出願公開

六月四日＝「観覧車」、泉陽機工㈱（大阪）、62－87685、60－179541。

六月十日＝「スロットマシンのリールシート」、㈱ユニバーサル（栃木）、62－90685、60－181493。

「ドラゴンスピリット」で

ナムコが発表会

東京と大阪で、新筐体も披露

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では同社プライベートショーを、東京会場は六月三日に多摩川の同社営業本部で、大阪会場は五日に吹田市の同社西日本販売事務所でそれぞれ開き、新作のTVゲーム機「ドラゴンスピリット」を発表した。

この発表展示会にオペレーターら関係業者が、東京会場は三百人（百二十社）、大阪会場は百七十人（五十六社）の計四百七十人（百七十六社）が集まった。

発表された「ドラゴンスピリット」は、同社マザーボード方式の〝システム87〟第二弾となるもので、恐竜が空を飛びパワーアップしながら、敵の恐竜や魔物をファイヤー発射で倒していくというゲーム（詳しくは本紙本号「話題のマシン」参照）。同機はシステム87のマザーボードでの販売と交換用ROMキット販売が行なわれる。同社では「システム87用ソフトの安定供給について〝保証書〟を配布しているが、これをより積極的に実行するため、第三弾以後はもっとペースを早めて、新作をどんどん提供していくので、期待してほしい」としている。

なお同ショーでは、同社オリジナルのミディー型TVゲーム機キャビネット「コンソレット筐体」も発表された。これは春のAOUショーで参考出品されたもので、多彩なレイアウトに対応できる形状、ステレオFM音源対応のヘッドホンジャックが付いていることなどが特徴となっている（本紙本号「話題のマシン」参照）。

ナムコ新作展にて、上の写真は東京会場、下は大阪会場のようす

「ミッドナイトランディング」など

タイトー新作展

東京、大阪など全国6ヵ所で

㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）では同社プライベートショーを、五月二十八日から六月九日にかけて東京、大阪など全国六会場で順次開き、「ミッドナイトランディング」など新TVゲーム機四機種と、米国製フリッパー三機種を披露した。

同発表会は五月二十八日、東京・平河町の本社ビルでの東京会場を皮切りに、六月一日は名古屋市内のサンプラザでの名古屋会場、二日は大阪・守口市の同社大阪ビルでの大阪会場、三日は広島市内の同社広島ビルでの広島会場、四日は福岡市内の同社福岡ビルでの福岡会場、そして九日は仙台市内の仙台市農協会館での仙台会場でそれぞれ開き、東京四百三十人、大阪百九十人を含み六会場で計約九百人の関係業者らが参集した。披露されたものは次のとおり。

TVゲーム機では、①「ミッドナイトランディング」＝独特の揺動キャビネットを採用したフライトシミュレーションゲーム機で、夜間の空港滑走路にうまく着陸させるよう飛行操縦を行なうもの、②「リベンジ・オブDOH」＝ブロック崩しをアレンジした「アルカノイド」の続編（以上二機種は本紙第309号「話題のマシン」で詳報）、③「ダブルドラゴン」（㈱テクノスジャパン開発）＝二人同時プレイで拳法により悪党を倒していくゲーム（詳しくは本紙前号「話題のマシン」参照）、④「スーパーリアル麻雀PII」（㈱セタ開発）＝手の動きなど加えたリアルなTV麻雀で、同「PI」にギャルの姿がデモンストレーションに採用されたもの（③④はいずれもタイトーが総発売元となっている）。

フリッパーでは⑤「F－14トムキャット」（米国ウィリアムズ社製）＝同名の米空軍戦闘機による迎撃戦をテーマとしたもので、三色のパトライトが点灯し音声が出ることなどが特徴、⑥「ハードボディー」（米国バリー・ミッドウェー社製）＝女性のボディービルをテーマとしたバイレベル方式のもの（⑤⑥とも本紙本号「話題のマシン」で詳報）、⑦「スプリングブレイク」（米国プリミア・テクノロジー社製）＝海辺での踊るような解放感をイメージしたもので、パーセンテージの自動表示、連続マルチボールなどを特徴としたもの。

このほかレーザーディスクによるアニメ映像を選択して楽しむアーケード機⑧「ファンタジーなかよしランド」（船井電機㈱製）を、参考出品として紹介。またタイトーの各種ゲーム機パーツ類も展示された。

タイトー新作展。上の写真は東京会場、下は大阪会場のようす

ファミコンソフトの無断コピーで

懲役1年の実刑判決

前歴ある被告、商標法違反などで厳しい処罰

「ファミコン」ゲームのなかでも記録的なヒット作となった任天堂「スーパーマリオブラザーズ」（カートリッジ）を無断複製した業者のひとりに対してこのほど、懲役一年の実刑という厳しい判決が言い渡された。

この事件は一月十五日、警視庁愛宕署が、「スーパーマリオブラザーズ」を無断複製し販売していた東京都新宿区の雑貨販売「玉川屋」社長板垣勇(四二)と埼玉県川口市の同「たいよう社」社長森田重正(四四)の二人を商標法と不正競争防止法違反の疑いで逮捕して、表面化したもの。二人とも送検、起訴されたが公判は分離して行なわれている。

五月二十九日、東京地裁刑事第二十五部（鈴木浩美裁判官）は、板垣被告に対し懲役一年（求刑一年六ヵ月）の実刑判決を言い渡した。執行猶予のつかない実刑判決となったのは、過去同じような摘発を受けたからとされている（昨年九月、アイデア商品として模造一万円札を印刷、販売して摘発されている）。

判決によると、板垣被告は、森田被告（分離公判中）と共謀し、六十一年八月に水戸市内の森田被告の「たいよう社」作業場で従業員を使って、「スーパーマリオブラザーズ」の模造品約六千五百個を製造、うち約六千三百個を一個二千四百円など、つごう計千三百万円で台東区の卸店などに販売し、六百六十万円の利益を得ていた。

調べによると、板垣被告がコピー基板とカセットケースを仕入れ、森田被告がカセットケースを加工したうえ、模造品として組立てた。模造品は東京、千葉、埼玉のスーパーなどで三千九百円以下の値段で売られたが、なかには画像の出ない不良品もあり、任天堂にクレームが寄せられたことから、捜査が進められた。任天堂の商標を表示したラベルまでコピーしていたため、商標法違反（最高五年の懲役）、不正競争防止法違反（最高三年の懲役）で有罪となったもの。

以上とは別に、奈良県警と中吉野署は四月九日、ビデオテープや「ファミコン」ソフトを無断で複製し販売していた「ブンキ堂書店」（本社奈良市、福島正憲社長）を著作権法違反の疑いで摘発、経営者を逮捕するとともに証拠品を押収しており、この種の無断コピーに対する摘発が進められている。

岐阜ゲーム機OP協定時総会

着実な事業活動

遊技機賭博には厳しく対処

岐阜県ゲーム機オペレーター協会(事務局岐阜市、真鍋巧会長、会員五十五社)では五月二十七日、岐阜・長良の岐阜グランドホテルで第三回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴なう事業報告および計画案、予決算案を承認した。

同総会には二十三社が出席(同協会では委任状による出席制は採用しておらず、総会の議決は実際に出席した会員の過半数で決められることになっている)。まず二宮満宣副会長による開会の辞に始まり、真鍋会長が挨拶に立ち「当協会は三十七社で発足したが、三年目を迎えた現在、会員数も五十五社に増え着実に前進してきている。今後とも組織強化活動とともに、業界の発展のための努力を続けていきたい」と述べた。

続いて来ひんからの挨拶があった。県警本部防犯部少年課の三辻正昭課長補佐は「岐阜県での犯罪発生率は全国都道府県の中で三番目に低く、その検挙率は毎年十六位前後と高い。このため当県は〝安全県〟と言われているが、とくに青少年の健全育成の面と賭博遊技機関係については、厳しい姿勢で取り組んでいきたい」と述べ、Gマシンによる賭博事犯について、今年に入って同日までに六件二十名を検挙しているとの説明があった。

県風俗環境浄化協会の梅本銀次事務局次長は、「学校やPTA関係者のゲーム機に対する理解を深めてもらうため、懇談の場を数多く設けたい」と挨拶した。また同協会顧問二名の紹介があった。

議案の審議は牧勲副会長が議長となって進められ、六十一年度事業報告案と決算案、六十二年度事業計画案、予算案をいずれも異議なく承認した。

このうち事業報告については、同協会機関紙の〝協会だより〟を活用し業界のイメージアップに努めたこと、㈶岐阜県青少年育成県民会議に正会員として入会(四月一日)するなど、関係団体との協力関係を強化したこと――などが報告された。

事業計画は①健全娯楽産業の確立=賭博に使われる可能性の高いゲーム機使用の自粛、②関係諸団体との相互理解の促進、③組織の拡大強化、④特別行事(中部未来博など)への参加についての対応、⑤協会運営円滑化の推進=協会財源確保のための検討など。

このほか会員会社の従業員を対象とした「研修懇談会」を、今年は講師陣をさらに充実させて開催することを確認した。

宮城AMOP協第3回総会

東北博への準備

会員十社らが参加固める

宮城県アミューズメントマシン・オペレーター協会(事務局仙台市、佐久間正則会長、会員十社)では六月六日、事務局の日本パイオニア㈱内で第三回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う事業報告および計画案、予決算案を承認したほか、同協会が担当する「未来の東北博」の遊園地部分の準備状況についての報告などがあった。

同総会には八社(委任状なし)が出席。冒頭、佐久間会長が、「東北博」参加の大成功を期したいと挨拶した後、議案審議に入った。

六十一年度事業報告案および収支決算案、六十二年度事業報告案、予算案を順次審議し、いずれも異議なく承認となった。なお新年度の事業計画については、「東北博」参加が中心となるため、この成功に向けての努力を重点テーマとしているほか、県の行政機関や関係団体との懇談会を積極的に開いていくことなどを挙げている。

「東北博」への参加については、昨年五月総会以降、同協会の「東北博実行特別委員会」(角田一郎委員長・㈱ツノダ)が準備を進めてきており、現在、最終段階の詰めを急いでいるとの報告があった。それによると同博には会員十社とAM機メーカー数社の協力により、遊園地部分に大小乗物機二十六台と、ゲーム機約七十台が設置される。

香川AMOP協第3回総会

県警側と懇談会

賭博取締りの強化を要望する

香川県アミューズメントマシン・オペレーター協会(事務局高松市、太田和夫会長、会員十二社)では六月五日、高松市内の旅館「丸福苑」で第三回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う事業報告および計画案、予決算案を承認。また総会終了後は県警と防犯協会から担当官を招き、懇談会を行なった。

同総会には委任状二社を含む十二社が出席。冒頭、太田会長が挨拶の中で健全娯楽推進について述べた後、白石正志理事(セガ社)の異動により後任理事に同社の細木能行氏の就任が了承された。

議案審議は松本凡人副会長(㈱タイトー)が議長となって進められ、六十一年度事業報告案および決算案、六十二年度事業計画案、予算案が、各担当理事から説明され、いずれも異議なく承認となった。そのうち事業計画案は①新入会員の加入促進、②新風営法に基づく諸活動、③四国他県との連帯と情報交換――の三点を重点テーマに挙げている。なお四国インターフェイスの退会が了承された(同社の松田敏弘社長死去により廃業したため)。

総会終了後の懇談会は、県警防犯部少年課の小山正君課長補佐、県防犯協会連合会の橋本孝専務理事の両氏を招いて行なわれた。これは会員からの質問、要望に来ひんの両氏が答える形で進められた。主な内容は、「遊技機賭博の摘発をさらに進めるため、賭博機を機種などで絞り込んではどうか」など会員からの質問に対し、県警側は、「新風営法では機械の区別は規定していないので、〝ポーカー〟ならダメだとは言いにくい。賭博事犯は投書などがあって初めて検挙に踏み切っているという状態なので、賭博行為の通報など協力をお願いしたい」と語った。このほか「ゲームセンターは不良のたまり場とか言われるが、実際の補導例とその補導率を示してほしい」、「警察と学校やPTAによる補導員の補導の仕方が違うようなので、統一してほしい」、「補導員との話合いの場を持たせてほしい」などの要望があり、最後に夏休みに向けて青少年健全育成に協力していくことを確認した。

日本SC遊園第8回理事会

順調な共同購入

中米視察ツアーの実施決める

日本SC遊園協会(事務局東京、内田博会長)では五月二十八日、東京都千代田区の都市センターホテルで第八回理事会を開き、共同購入事業が景品、ゲーム機ともに今年は、前年同期を上回る取扱い高を示し順調に進んでいるとの報告があったほか、主な内容は次のとおり。

①同協会で企画した海外(米国、メキシコ、キューバ)視察ツアーについては、会員十二社から十七名の参加申し込みがあったため、計画通り七月十八日から十二日間の日程で実施することになった。②組織強化を図るため賛助会員制度を設けることになり、七月二日臨時総会を開き定款変更を行なうことを決めた。なお賛助会員は入会金五万円、年会費三万円ということで同総会に諮られる。③SCロケーションの業態向上と、会員会社の従業員に対する教育の機会を提供するために、〝業務セミナー〟を今年秋に開催することを了承し、事務局で準備を進めることになった。④新入会員として東横エンタープライズ㈱(本社東京、相沢利幸社長)が承認され、これで同協会の会員数は六十八社になったとの報告があった。

青年科学者フォーラムに

280人が参加

大半が20―30代、女性は約1割

〝明日の科学技術をどう創るか〟を考える「青年科学者国際フォーラム」が、㈶日本科学技術振興財団と㈶ニューテクノロジー振興財団の主催、㈱ナムコの協力により五月二十一日から三日間、東京・内幸町の日本プレスセンタービルで行なわれ、若手の科学技術者ら約二百八十名が参加した。

これは次代を担う若い科学技術者が一堂に集まり、科学や技術が今後どのように展開していくのか、また人間に役立つものとして発展させるためにはどのような思想やシステムが必要か、などといったテーマについて論議しようというもの。

主催者側では二十代、三十代の科学者を対象に企業、団体、学校などを通じて参加者を募ったところ、約二百八十名の申し込みがあり、参加者の半数以上が二―三十代となり、所期の目的を達成したとしている。なお参加者のうち女性は約一割を占め、外国人も若干名参加した。

同フォーラムの三日間の内容は、初日が「これからの科学技術」、二日目が「科学技術の進め方」、三日目が「明日をどうするか」とテーマごとに、毎日午前中は講演、午後はパネルディスカッションとなっている。初日の冒頭は、同フォーラムの組織委員長である向坊隆東大名誉教授が開会の挨拶をした。また夜は懇親パーティーなどが開かれた。講師陣、パネラーは内外の著名な科学技術者や、企業で研究開発に携わっている人など約二十名で、こちらのほうも年齢は若くいずれも三―四十代だった。

パネルディスカッション終了後は質疑の時間が設けられ、パネラーと出席者の間で活発な意見交換などが行なわれた。事務局によると、今回のフォーラムは〝プレ開催〟であり、本格的なフォーラムは二年後、科学技術振興財団の設立三十周年記念事業として行なうとのこと。参加者の間でも今回のフォーラムは大変好評だったので、二年後の企画を充実させたいとしている。

写真は「青年科学者国際フォーラム」にて講演のようす

62回ビジネスショーに

サン電子が出展

日本コインコはカードシステムで

〝オフィス新時代――人と仕事のふれあい空間〟をテーマに最新のOA機器、システムを一堂に集めた「第六十二回ビジネスショー」(主催㈳日本経営協会、東京商工会議所)が五月二十日から四日間、東京・晴海の国際貿易センターで開催され、AM業界からはサン電子㈱(本社愛知県江南市、前田昌美社長)と㈱日本コインコ(本社東京、岡田真治社長)が出展した。

今回のショーには、過去最大規模だった昨年をさらに十社上回る二百七十社が出展、貿易センターの九つの展示場を埋め尽した。主な展示品目はワープロ、複写機、ファクシミリなどの小型事務機器から、オフコン、汎用コンピューターなど大型OAシステム、さらに情報通信機器、防災・防犯機器、コンピューターソフトなど。各社とも趣向をこらした展示、実演を行なった。

サン電子が展示したのは、ROMディスクメモリーの機能アップを補助するソフト「サンクィック」、パソコン通信用のデータ自動発着装置「マイルーパー」シリーズなど。AM機とは関係ないが、同社の電子技術開発力を示すもの。

日本コインコはプリペイド(前払い)カードシステム「NCCカードシステム」の展示、実演を行なった。同社によると、NCCカードを採用しているのはパチンコ店が最も多い(約二十軒)が、バッティングセンター、洗車場などにも需要が出てきている、とのこと。

論潮

土地の急騰

土地の異常な値上がりが続いており、このツケはだれが払うのかという気がしてくる。とくに東京を中心とした首都圏での値上がりは著しく、商業地域で年間約五七%、住宅地域で約二八%(国土庁調べによる)も急騰している。

これらの数字は実際の土地取引きの何分の一に当たるのか知らない。また別の調査では土地急騰化現象はおさまりつつあるとしているが、それが当たっているのかどうかも知らない。実際に土地などの不動産を、転売していって大儲けをしている連中だけが、こうした事情に最も詳しいのであろう。わずかな不動産すら手に入れることが不可能かあるいは不可能に近い大多数の国民にとってみれば、まさに「雲の上の話」のようなものである。

勤労者から土地はますます遠のき、投機の対象になっているというのは、政治の無為無策の現われであると言って言い過ぎではない。

異常なのは土地投機だけでなく、「財テク」で表現されるあらゆる種類の投機である。ラスベガスなどのカジノに行かなくとも証券取引などに手を出せば、日本でも合法的な賭博ができる――と見るのもひとつの見方である。だがカジノではカネは全体として減ることがあっても増えることがないのに、財テクでは実体と関係ない値上がりをあてにしてカネがカネを増やしており、カジノよりもっと危険だと言える。

鉄鋼、造船などの不況業種でも財テクによって経営をカバーしていると言われており、それはそれだけ貢献しているのだろうが、客観的に見ればやはり異常である。こうした投機によってもたらされた利益が不当に浪費され、生産・サービスによってもたらされる利益が次第に減少するとしたら、この国の経済がやがて破たんすることは間違いない。

土地の値上がりは、ロケーションを確保するのがますます困難になることでもある。AM業界だけでなくあらゆる産業が困ることになるのである。

部長級の3人 新たに取締役

ジャレコ、重役増員

㈱ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)では六月五日の定時株主総会および取締役会において役員を改選した結果、部長クラス三名が新たに取締役に就任した。

代表取締役社長=金沢義秋氏。取締役=経営企画室長・住山栄三郎氏(新任)、管理部長・森好文氏(同)、営業部長・近藤孝氏、開発部長・重田守氏(新任)。監査役=本田俊雄氏。

代表者異動

アイレム㈱=大阪市淀川区西中島五の八の三、新大阪サンアールビル北館八〇一、☎三〇六―五五〇〇、高嶋哲社長。

社名変更

㈱リッツ・ファンタジィ(旧・㈱小宮スポーツセンター大阪)=大阪市南区南船場二の十一の十二、☎二四三―三四七四、木村律子社長。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

神奈川・川崎

第39回

川崎は京浜工業地帯の中心的な工業都市である。JR線と京浜急行線の川崎駅の乗降客の大半は、この工場地帯で働く人達である。その川崎駅周辺も、四、五年前から始まった再開発事業により、徐々にイメージを変えている。JR線東口広場は大量の植樹やモダンなバスターミナルの新設などで整備され、さらに昨年十月には東京駅八重洲地下街に次いで全国第二位の規模をもつ大地下街"アゼリア"もオープンした。また東口広場に隣接して西武、丸井など大型店舗が入居する地上十階建のショッピング・センターも建設されている。

これと並行して繁華街の整備も進められている。とくに八軒の映画館が並ぶ映画街、通称"ミスタウン"は今年七月に完成する映画ビル「ミス・チネシッタ」を核に再開発が進められている。チネシッタ（CINECITTA）はイタリア語で映画都市の意味をもつ。「ミス・チネシッタ」は地上七階、地下一階建てで、八軒ある映画館のうち五軒がここに入る。地下一階にはゲーム場も出来る。移転した映画館の跡地にはイベント広場や総合スポーツ館などのほか遊園地も予定されている。地元関係者は「この地域が整備されれば川崎は横浜にも負けない魅力ある街になる。新しいレジャーゾーンとして、ヤングや家族連れに人気が高まることは、間違いない」と話す。

このように川崎駅東口周辺は、工場街のイメージからファッション、レジャーの町へと変わりつつある。当然のことながら同地域の人出も大幅に増えており、とくに"アゼリア"のオープンを機に若い女性が増えているとのこと。しかし平日は工場労働者が中心であり、また川崎駅から約三㌔の所に競馬場、競輪場があるため、これらの労働者や客を当て込んだ風俗営業、風俗関連営業が駅の東口周辺には依然として多い。

賭博機による違法営業も多いようだ。人通りの多い大通りに面した所にはあまりないが、裏通りには目立つ。健全営業のゲーム場と、違法営業をしていると思われる店の入口が同じ、というケースもあった。地元ゲーム場の関係者は「ゲーム場にある麻雀と同じものも多く使われている。しかしアングラが増えても、健全なゲーム場とは客層がまったく違うので、売上げには影響しない。アングラと一緒に見られることのイメージダウンは大きいと思うが」と語っている。

右の写真は大型店「シルクハット川崎店」の一階アーケードフロア部分、左下の写真は同店の外観のようす

「シルクハット川崎S2店」の店内にて。「川崎店」と同店は7月に完成する"チネシッタ"ビルに移転し、再オープンすることになっている

「シルクハット川崎店」の大滝隆店長代理。同氏は古い機械でも営業努力次第で客が付くと語る

さてゲーム場は駅東口周辺に十一軒（うち屋上ロケ二軒）あり、このうちの約半数の店が五十円プレイを採り入れており、競争は激しいようだ。百円プレイの店は大通りに面した一階という立地条件に恵まれた所で、五十円プレイは地下あるいは二階、三階といった所である。しかし、ある地元業者は「これから東口でゲーム場をやる場合は、たとえ大通りに面していても五十円でやらざるを得ないのではないか」と見ている。

ミスタウン中央の「シルクハット川崎店」および「シルクハット川崎S2店」は㈱マタハリー電気商会の運営であるが、両店とも間もなく閉店され、七月にオープンする「ミス・チネシッタ」に移転が決まっている。同社営業部の井川明係長は「地下一階でスペースは川崎店より若干狭くなるが、これまでのノウハウを生かし大型メダル主体の質の高いものにしたい」と語る。

「シルクハット川崎店」は、営業面積が一千平方㍍というメダルゲーム機中心の大規模なゲーム場である。一階と二階に分かれ一階は大型メダルゲーム機七台、その他メダル機約六十五台、テーブル型TVゲーム機約五十台、コックピット型および大型アーケード機七台、フリッパー四台などとなっている。二階はテーブル型TVゲーム機三十台が設置されている。大型メダル機は正面の出入口付近に設置されアピールが強い。TVゲーム機など一階の硬貨式ゲームは一番奥に区画されて設置されており、出入口も別にあるので、独立したゲーム場の感がある。二階のTVゲーム機は、すべて五十円プレイとなっている。

同店の大滝隆店長代理は「当店は常連客が多いが、映画を見た帰りのアベックなどもよく立ち寄る。五十円プレイのTVゲームは「ギャラガ」など古い機種も多いが、客付きはそんなに悪くない。平日、学生があまり早い時間に店に来ると、学校が休みかどうか確認をしている」と語っている。

同店と隣り合っている「S2店」は広さが約二百平方㍍、設置台数は約八十台で、メダル機が約三十台、テーブル型とポニー型TVゲーム機約三十五台、コックピット型、アーケード機十台、フリッパー四台などとなっている。店頭にアーケード機を設置し、また店内はTVゲーム機が多いためか、「川崎店」とは雰囲気が異なっている。同店の瀬能泰仁店長は「客にもそれぞれ好みがあるので、雰囲気を若干変えている」とのこと。また同店長は「TVゲーム機は全般に難かしすぎるのではないか、もう少し取り付きやすいゲームがあってもいい。難かしくすることが寿命を延ばすことにはつながらない。メダル機はTVゲーム機に比べて安定しているが、数年前よりメダルの使い方が細かくなっている」と語る。

半数の店が50円プレイ

「ゲームファンタジア川崎」は㈱シグマの運営。面積約二百六十平方㍍で、機械百十二台が設置されている。内訳はメダルゲーム機六十四台、テーブル型TVゲーム機三十五台、コックピット型およびアップライト型七台、フリッパー六台となっている。同店の客層は平日が学生中心、週末はそれにアベック、家族連れなどが加わるとのこと。TVゲーム機のうち数台が五十円プレイとなっている。メダル機の売上はTVゲーム機など硬貨式の約二倍とのこと。

同店は近々、改装することになっており改装後（六月末から）メダル料金がこれまでの一枚二十円から三十円に値上げされる。相崎龍一店長は「二十円から三十円になってもプレイヤーにはスムーズに受け入れられると思う。値上げしてもそれに見合うだけのサービス、雰囲気があれば、プレイヤーも納得してくれる。要はサービスの質の問題ではないか。小、中学生の客にはとくに気を配っている。店員と客という立場ではなく、先輩、兄貴という気持で接している」と語っている。

なお川崎地区では、同店を含めて以前はメダル一枚三十円で営業していた店もあったが、現在ではどの店も二十円となっている。同店の値上げに追随する店があるかどうか不明だが、あるオペレーターは「二十円は確かに安すぎるが、五十円プレイの店はメダルの値上げはできないだろう。それをやったら売上げは間違いなく減るだろう」と語る。

「ゲームスポット・ピア」は大通りに面したゲーム場で、一階から五階までである。一フロア約七十平方㍍で全営業面積は約三百三十平方㍍となっている。一、二階はメダルゲーム機で合わせて四十台、三階はTVゲーム機二十台とメダル機五台、四、五階はTVゲーム機六十台となっている。このほかに店頭にコックピット型が三台設置されている。

TVゲーム機はテーブル型が中心で、「スペース・インベーダー」から最新の機種まであり、すべて一プレイ五十円で営業されている。コックピット型のみ百円となっている。同店の水本英明副店長は「客を五階まで上げるにはそれなりのメリットが必要だ。どんなゲームでも五十円でできるということは客にとっては大きなメリットだ。五

上の写真は「ゲームファンタジア川崎」の相崎龍一店長。右の写真は同店内にて（近々改装の予定）

五階まで各フロアで営業の「ゲームスポット・ピア」にて。上の写真は三階部分、右は同店入口部分にて

「川崎京急ボウル」の空きフロアに設置のゲームコーナーにて

青少年客への健全徹底

「シルクハット京浜店」は京急川崎駅出口の真前にある。同店もマタハリー電気商会の運営で広さは約三百三十平方㍍。大型メダルゲーム機五台を含めメダル機約五十台、テーブル型、ポニー型TVゲーム機約五十台、コックピット型、アップライト型五台、フリッパー四台などが設置されている。テーブル型を入口近くに設置し内部の見通しをよくしている。

同店は立地条件に恵まれており、客層が広く昼間は学生が主体、夕方から夜にかけてはサラリーマンが中心となるとのこと。同店の中村健副店長は、「客は夜の方が多く、メダル機で遊ぶ客が増えるので客単価も夜の方が高い。TVゲーム機は新製品を中心に置いている。当店は条件的に恵まれているので、新しいTVゲームのロケテストの役割を兼ねているが、新しいゲームでも寿命は平均すると一ヶ月くらいだ」と語っている。

同店は昨年七月に店内を改装し、以前よりも明かるくしてメダル機を若干増やしたところ、売上げが数割アップしたとのことである。

十円でも店の管理は厳しくしている。とくに小、中、高校生が客層の中心となっているので、帰りの時間を徹底させるようにしている」と語る。同店は店頭にエレベーターが設置されており、店内を通らずに好みのフロアーに行けるようになっている。

「キープランド」は、地下一階での営業。㈱キープの運営で、広さは約百三十平方㍍、ゲーム機は約七十五台。うちテーブル型TVゲーム機が約五十台、メダルゲーム機十七台、コックピット型、アップライト型六台などとなっている。学生客が多いのでTVゲーム機はすべて五十円プレイにしているとのことだが、同店従業員の田島一宏氏は

「最近のプレイヤーは上手になり、五十円で一時間も遊ばれてしまうので困ることもある」と語る。地下一階であるが、雰囲気を和らげるためポスターや造花などを効果的に使っている。

「プレイパーク・サンライト」はセガ社の運営で広さは約百三十平方㍍。テーブル型TVゲーム機約四十台、コックピット型、アップライト型十三台、メダルゲーム機五台などとなっている。同店は洋品店やアクセサリー店が軒を並べるアーケード街の二階にあって、場所が分かりにくい。そのようなハンディもあるためかTVゲーム機は五十円プレイとなっている。同社川崎営業所の平田了所長は「二階は条件が悪いが、よく知っている学生客が中心となっているため昼間は客が多い。近々、店内を改装してもっと明かるい雰囲気の中でゲームを楽しんでもらえるようにしたい」と語る。

「THE・ゲーム」は京急川崎駅の近くのビル二階での営業。広さは約二百六十平方㍍で、テーブル型TVゲーム機を中心に約七十台設置されている。同店のゲームはすべて五十円プレイである。

「川崎京急ボウル・ゲームコーナー」は同ボウリング場一階のロビーにある。テーブル型TVゲーム機二十台、コックピット型、アップライト型十台、フリッパー二台が設置されており、運営は大荻工業㈱。ゲーム機の利用客のほとんどがボウリング客のようだが、同ボウリング場によると「最

清潔な感じがする「キープランド」の店内（上の写真）、右の写真は同店従業員の田島一宏氏

各種のイラストパネルをテーブル型TVゲーム機のすぐ上まで低くぶら下げ、特殊な雰囲気を出している「プレイパーク・サンライト」の店内のようす

データ（順不動）

シルクハット川崎店 川崎市川崎区小川町4-1、☎044-211-9217、本社＝㈱マタハリー電気商会（☎044-244-4211） 1
シルクハット川崎Ｓ２店 川崎区小川町4-17、☎244-9838、本社＝同上 2
シルクハット京浜店 川崎区駅前本町16-1、☎211-9809、本社＝同上 3
お子様プレイランド 川崎区小川町1-1、さいか屋屋上、☎211-3111、本社＝㈱ナムコ（☎03-756-2311） 4
ゲームファンタジア川崎 川崎区砂子2-6-26、☎211-1848、本社＝㈱シグマ（☎03-486-2841） 5
ゲームスポット・ピア 川崎区砂子2-1-13、アゲンビル、☎222-4721、本社＝㈲アゲン（☎222-4721） 6
プレイパーク・サンライト 川崎区砂子2-3、☎211-3271、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎03-743-7433） 7
キープランド 川崎区砂子2-3-12、東京ビル地下１階、☎222-4280、本社＝㈱キープ（☎03-445-8280） 8
こみや屋上遊園地 川崎区駅前本町8-1、小美屋屋上、☎211-2111、本社＝㈱富士娯楽（☎045-311-4679） 9
川崎京急ボウルゲームコーナー 川崎区駅前本町21-1、本社＝㈱大荻工業（☎03-544-2304） 10
ＴＨＥ・ゲーム 川崎区駅前本町17、☎・本社不明 11

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、運営者（ゲーム機オペレーター）、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

全国市街地ゲーム場

神奈川・川崎

右の写真は立地条件の良い「シルクハット京浜店」の店頭と店内のようす。上は同店の中村健副店長

近は週末などは一、二時間の待ち時間があるのでゲーム機で遊ぶ客も多い」とのこと。グループでボウリングに来る客が多いためか、複数で同時に楽しめるゲームの人気が高いようだ。

屋上ロケは二軒ある。

まずさいか屋屋上の「お子様プレイランド」。同店は㈱ナムコの運営。約三百三十平方㍍の広さで屋外と屋内部分に分かれている。屋外には定置型乗物機十六台、屋内はテント部分に乗物機一台、プライズマシン、アーケード機十八台、TVゲーム機二台、またエレベーターホールにTVゲーム機十三台が設置されている。同店によると「幼児主体のロケだが、TVゲーム機を置いているので、高校生などもよく来る。未成年者の喫煙などにとくに注意し、屋上ロケの雰囲気をこわさないように気を使っている」とのこと。

「こみや屋上遊園地」は同デパート新館屋上にある。広さは約五百平方㍍で、定置型乗物、ミニSLなど十五台、バッテリーカー五台、アーケード機、プライズマシン二十五台、TVゲーム機四台などを設置している。小雨でも遊べるようにアーケード機などはテントの下に、またTVゲーム機はエレベーターホールに置かれている。同店を運営している㈱富士娯楽の女性従業員は「この遊園地は家族的なサービスを売り物としており、顔なじみのお客さんが多い。帰りにはまた来てね、と声をかけている」と話す。

以上、川崎駅東口周辺のゲーム場を紹介した。競争は激しいようだが、それぞれに特徴を出し共存共栄を図っている。しかし同地域一帯の再開発とともにレジャータウン化が進むと、さらにゲーム場が増える可能性もあり、過当競争の心配も出てきそうだ。

こみやデパート屋上で運営の遊園地にて。同ロケーションは女性従業員が常駐し家族的なサービスを売り物としている

さいか屋の屋上遊園地「お子様プレイランド」の屋内ゲームコーナーの部分のようす。屋外には定置型乗物機が16台設置されている

Innovations in Recreational Electronic Media.　生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問合わせ／お申し込みは…………

アイレム販売株式会社
IREM CORPORATION

本　　社　(〒550)大阪市西区西本町1-11-9　岡本興産ビル
☎(06)535-1060(代表)
東京販売　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23　オーク南麻布ビル
☎(03)442-3081(代表)

三和電子株式会社

〒101 東京都千代田区神田駿河台2-1　プラザお茶ノ水301、302
TEL：03(295)6691(代表)　FAX：03(295)3726
TELEX：STRAD J 25633
取引銀行：住友銀行お茶ノ水支店 (普)No.414844

RM301.302,Plaza Ochanomizu Bldg.,2-1,
Kanda-Surugadai,Chiyoda-ku,Tokyo 101 Japan
TEL:03(295)6691　FAX:03(295)3726
BANK:SUMITOMO BANK
Ochanomizu-Branch A/C No.414844

今、512K時代へ熱い期待に応えて・EP-ROM WRiTER

超低価格で発売!!

マルチP-ROMプログラマー
MODEL M512-L
¥148,000.-

EP-ROM　2716、2732、2732A、2532、2764、2764A、27128、27128A、27256、27512(10個書込、MOS及びTMM－ADタイプ対応)
EEP-ROM　64、128、256対応

■特長
●EP-ROM 2716、2732、2732A、2532、2764、2764A、27128、27128A、27256、27512(全メーカー品)に書込可能
EEP-ROM 64、128、256に書込可能
(切り替えは簡単なキースイッチ式)
●ベリファイ、ブランクチェック
プログラムオートスタート
●見やすいLCD表示
●シリコンシグネチャ対応
●高信頼性の金メッキソケット
●同時に10個まで書込　●データバスチェック
●アドレスバスチェック　●スタート、終了ブザー
●書込 %表示 (00～100%)
●電源内蔵　●書き残り時間表示
●2764、27128、27256、27512は高速書込
●各EP－ROMの選択がワンタッチ
●RS232Cインターフェース標準装備
●M-00インターフェース標準装備
●CMOS、各社Aタイプ(12V)も全て対応

［イレーサN1000(ROM消去器)発売中。10個消去用¥18,000.-］

製造・発売元
日本メモリー株式会社
名古屋市北区辻本通1丁目10番地　FAX(052)912－5626
〒462 ☎(052)912-5727 914-1727　TELEX：J 59990 CHERRY

LEGION™
レジオン

味方を救助し、クリスタルを撃て！暗国帝国を倒せるのは君だ！

赤いエネルギー体に吸収されると合体攻撃だ。

戦闘母艦ダークと壮絶な戦い!! 合体で向え撃て!!

鮮やか表現65,536色キャラクター

1PLAY プレイ中画面　　VS(2人)PLAY プレイ中画面

2人同時プレイでギャルたちも大興奮! もち1人プレイだって OKよ。

〔特殊液晶コンパネ〕
●自分の持ち牌が手元の液晶コンパネに鮮やかに映し出されます。
●相手の牌は見えません。勿論自分の持ち牌は相手からも見えません。

Nichibutsu
日本物産株式会社

本　社	大阪市北区天神橋1丁目12番9号	☎(06)353-5211(代) FAX(06)356-1531
	ファミコン インフォメーション	☎(06)351-3841
HEAD OFFICE	12-9, 1-chome, Tenjinbashi, Kita-ku, Osaka Japan	TELEX 523-6891 NCBCOL J
東京事業所	東京都中央区日本橋堀留町1丁目5番12号 ヤシマ日本橋ビル	☎(03)664-5271(代) FAX(03)661-1326
(株)ニチブツ札幌	札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1 京王もなみマンション	☎(011)824-2571(代) FAX(011)824-2584
(株)ニチブツ九州	福岡市博多区博多駅南4-4-17 新常盤ビル1F	☎(092)472-7221(代) FAX(092)472-7222
Nichibutsu U.S.A.Corp.	15737S. Gerfield Ave. Unit 18, Paramount, Calif. 90723 U.S.A.	☎213)408-0515 FAX(213)408-0208

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▶MONITOR T.V.

▶SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT ■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT ■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

▶SPEAKER

"Tafie"

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO ■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

▶TD-S+PALSE-NEO

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。
ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そして
なによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。
これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT **TD-S**

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社 ティ アンド エム
〒550 大阪市西区南堀江1丁目16-15 名城ビル
TEL.(06)533－0147(代) FAX(06)533－1131

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671(代)
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188(代)
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社 東京都大田区羽田1－2－12 〒144 電話 03(743)7432(販売事業部) 電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3－2－34 〒062 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2－5－3 〒561 電話 06(334)5333(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2－5－15 〒810 電話092(522)4715(代表)

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

TC-V7(ブイ セブン)シリーズ 好評販売中

スイッチング・レギュレータ採用により絶縁トランス不要

10型 TC-V710

14型 TC-V714

18型 TC-V718

20型 TC-V720

■TC-V7シリーズ豊富なラインアップ

		〈フラット・スクエア管〉
10型TC-V710	20型TC-V720	15型TC-V715
12型TC-V712	22型TC-V722	19型TC-V719
14型TC-V714	26型TC-V726	21型TC-V721
18型TC-V718		

※ダブルスキャン(15.75kHz/24.8kHz自動切替型)、24.8kHz、31.5kHzタイプ、高解像度ブラウン管、入力信号など、さまざまな仕様にもお応えします。

6型 TC-V806

■TC-V7シリーズ特長

- TC-V7シリーズは、OEM製品として業務用TVゲーム機用に特別に開発設計された最高級CRTディスプレイです。
- 映像帯域を広げたことにより、高解像度のキレの良い迫力のある画像と多彩な色を表現することができます。
- スイッチング・レギュレータ電源回路搭載により、高性能を図ると共にフォーカス特性も抜群です。
- 金属部分がAC電源より絶縁されており、トランスレス等にある感電等の無い様に安全性を十分配慮しています。
- 多くの信号に対応できる豊富な調整機能を装備していますので様々な機器に組込可能です。
- 調整器が同一基板同一方向に集約されていますので、メンテナンスが容易に行えます。
- 余裕を持った回路設計により、長寿命をお約束します。

注意)、アミューズメント用モニターのCRTは『物品税課税品』を使用することが義務づけられておりますが、モニター単体で輸出する場合は、免税処理ができますので、ご相談ください。

●資料請求およびお問い合わせは、営業本部もしくは大阪営業所までどうぞ。

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映通信工業株式会社**

本社 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル TEL(03)257-1131(代) FAX(03) 258-3560
営業本部 〒162 東京都新宿区若松町8－7 東映ビル TEL(03)359-3371(代) FAX(03) 359-3377
大阪営業所 〒531 大阪府大阪市大淀区中津1-2-21 明大ビル TEL(06)376-1120(代) FAX(06) 376-1159

新会長にバローズ氏

AAMAの年次総会で改選、コピー対策進める

F・バローズ氏

米国のAMゲーム機メーカー協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局ワシントン郊外、会員五十七社）では五月十四日、ワシントンDCのオムニ・シェトランホテルで年次総会を開き、新会長に米国任天堂のフランク・バローズ副社長を選任したほか、コピー基板対策など活動計画を確認した。

AAMAの年次総会に先立って、全米AM機オペレーター協会であるAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ、ディック・ホーキンズ会長）が、昨年から実施している"国政視察ツアー"（ガバメント・アフェア・コンフェランス）を、オムニ・シェラトンホテルを拠点に五月十一日から三日間、実施しており、AMOA会員約七十社が参加し、AAMA執行部役員も関係する場面には出席した。

AMOAの"国政視察ツアー"は、連邦政府の扱う法案などに関して各州から選出された上院、下院の各議員にAMOAの要望や意見などを伝えるために、昨年初めて開催されたもの。今年も一連のロビー活動を行なったが、今回主な要望事項は、①ジュークボックス演奏に係わるレコード著作権使用料を三倍にするベルヌ条約加盟に反対する、②たばこ自動販売機オペレーションの立場から紙巻きたばこ消費税アップ（十六セント）に反対する、の二点でこれ以外に、並行輸入を合法化する法案、一ドル硬貨の扱いについて意見交換している。これらは参加したAMOAの会員が手わけして直接、各議員と話合うというもので、アメリカらしいやり方と言うことができる。

さてAAMA年次総会では、モーリー・フュージェン氏（バリー・ミッドウェー社社長）に代って、新会長にフランク・バローズ氏（米国任天堂マーケティング担当副社長）が選任された。ほかに新役員となったのは、副会長＝スチーブ・コーニグバーグ氏（ステーツセールス社執行副社長）、書記＝ギル・ポーラック氏（プリミア・テクノロジー社営業本部長）、財務＝ジョン・ブラッデー氏（ブラッデー・ディストリビューティング社社長）、書記補佐＝アイラ・ベテルマン氏（CAロビンソン社社長）、財務補佐＝スチーブ・カウフマン氏（米国コナミ社副社長）。

AAMAの重要課題となっているコピー基板対策については、商品保護担当理事のロバート・フェイ氏が一連の法的手続きの進み具合いについて報告した。同協会は米国著作権法などに違反するコピー品の輸入、販売、オペレーションに関して捜査機関に協力し、摘発を促進しており、うち特に並行輸入品対策に力を注いでいる。なお、並行輸入を合法化する法案は議会で採決の結果、廃案となったことが確認された。

一ドル硬貨についてはAAMA、AMOA、そして自販機業界団体のNAMA（ナショナル・オートマチック・マーチャンダイジング・アソシエーション）の三協会が協同して提唱しているもの。「スージーBダラー」と呼ばれる一ドル硬貨は、スージー・B・アンソニー女史を描いた新硬貨として八年前（七九年）に発行されたが、一ドル紙幣を支持する傾向が強く、結局あまり使わず、今でも五億枚が保管倉庫に眠っている、と問題になっているもの。紙幣よりも硬貨（コイン）のほうがコインオプ業界では扱いやすいわけだが、小さくて値打ちがない印象を与えるため"スージーBダラー"は嫌われている。

そこでAAMAら三協会は、ゴールド・チタンのコーティングをして再発行すれば、値打ちもあり十分に流通するのではないか、と提唱している。しかしこの問題は結局、アメリカ国民が親しんでいる一ドル紙幣の使用をやめ、新硬貨に変えることでもあり、それは容易なことではないと見られている。

以上のほかAAMAが取組んでいるのは、①各種展示会に出展してコインオプAM業界の立場をPRすること、②一般報道機関を通じて同じようにPRすること、③春のショー、ACMEを開催すること、④ディストリビューター固有の課題などで、これらはいずれも継続して進めていくとされている。

シュガーマン被告に保護観察5年の寛刑

コピー基板販売で著作権侵害

米国でTVゲーム機の無断コピー品を扱った業者に対する法的手続きが進められているが、五月十四日、マイロン・シュガーマン被告に対する刑の言い渡しが行なわれ、結局同被告に対する刑は五年間の保護観察と罰金二万五千円と、比較的軽いものに落ち着いた。

シュガーマン被告はTVゲーム機の無断コピー品の販売で著作権侵害が、またTVポーカーなど賭博機の輸送により米国賭博機具取締法違反がそれぞれ容認され、まず有罪となり、刑の宣告が待たれていたもの。

ワシントンDCの連邦地裁は、シュガーマン被告を含む四被告の「ネスライン事件」を担当しているが、コピーとギャンブルにかけては悪名をはせていたシュガーマン被告に対する刑が軽かったことについて、首をかしげる人は多い。

刑が軽かったのは、シュガーマンのしてきた慈善活動を支持する手紙が約二十通もあり、これを考慮した上での刑の言い渡しになったため、と説明されている。これらの手紙の中には、オーストリアのナチ戦犯追跡で知られているサイモン・ビーゼンタール氏のものもあったとのこと。

アタリ社「ダンクショット」欧米向け許諾品

キャビネットも新たに開発されて

米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、中島英行社長）による「ダンクショット」。五月十五日付本欄で報じたように、これはセガ社がアタリ社に対して、米国およびヨーロッパ市場向けに製造許諾したもの。

一人ないし四人用で、新しく開発されたキャビネットにより、プレイヤーは立ったまま画面をのぞき込みながら操作していく。ゲーム内容はセガ社の「ダンクショット」と同じだが、これにアドア・コイン、ウィナー・アドバンスというフィーチャーが加わっている。

Atari Game's "Dunk Shot"

米国アリゾナ州が新州法で AM機まで規制

ギャンブル機対策でまたもや失敗

米国アリゾナ州で、賞品を提供するゲーム機をギャンブル機と規定する新しい州法が四月十九日に出来て、八月初旬に施行されることになったが、新法を厳密に解釈すれば、ギャンブルと関係のないTVゲーム機やフリッパーもギャンブル機として規制されることになり、地元のオペレーターは反発している。

アメリカの法制度は、連邦政府が定める法律と州政府が定める州法があり、さらに法律以上に権威のある判例の積み重ねがある。これらの概要を知るだけでも大変ではあるが、連邦法として賭博機具取締法で一般にギャンブル機の製造などを全面的に禁止している。今回のアリゾナ州法は、どういうものがギャンブル機具に該当するか、を補充するものである。

同州の法務長官のもとに法制局があり、そこで作成された新しい州法は「プレイヤーに賞品を提供するゲーム機」、つまりプライズマシンをギャンブル機として規定することだけが目的だった、と法案担当者は述べている。実際、新州法にも「ギャンブルとは偶然の賭けごとに関して財物を賭けることを意味する」としている。しかし一方では、「直接にかつ記録なしに再ゲームの権利をプレイヤーに与えるもの」もギャンブル機に入れてしまった。

なぜこんなことになったのかは分らないが、これでは賞品提供どころか一切のギャンブル性のないTVゲーム機、フリッパーもギャンブル機としてみなされてしまうことになる。再ゲーム（リプレイ）については、それが賞品に該当するのかどうか議論が残っているにせよ、ギャンブルという観点からほど遠いとされてきた。ところが、再ゲームに使われるクレジット数が、TVポーカーなどギャンブル機の賭けに使用されるクレジット数と混同されたようなのである。

アリゾナ州のAM機オペレーターたちは、この事実にがく然としている。このままではAMゲーム機も禁止されかねないからである。しかも州議案は会期を終え、州法改正は来年まで待たねばならない。このため連邦地裁に対し、同州法の施行差し止めを求めて訴えを起こすとしている。

クレジット数がすべての混乱の根源となって、ギャンブル機の規制をAM機の規制にすりかえるという、馬鹿らしいが深刻な問題が、日本だけでなく米国でも起っていることになる。

米国でも新作展

セガ社、アタリ、米国任天堂と

アメリカでもこのシーズンになると各メーカーの新製品発表が相次ぐが、とくにAMゲーム機市場がこのところ伸びてきているため"発表会"形式をとることが増えている。

カプコンの発表会（五月十二日、フィラデルフィア）に続き、セガ社が五月二十九日、アタリ社が六月二―五日、米国任天堂が六月二十三―二十六日、それぞれディストリビューターを集めて開く予定となっている。

一方、英国でも日本製の新製品が各ディストリビューターの発表会で披露されている。

話題のマシン

タイトーから米国製フリッパー2機種

迎撃戦「F-14」

ボディービルがテーマの「ハードボディー」

米国ウィリアムズ社製フリッパー「F－14トムキャット」が五月下旬、バリー・ミッドウェー社製フリッパー「ハードボディー」が六月上旬、いずれも㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から発売となった。

「F－14トムキャット」は米軍の同名戦闘機による迎撃戦をテーマとしたもので、プレイフィールドに一定条件で点灯する三つのランプ（赤、青、白の三色）があり、これに対応してバックガラス上部の三つの大きなパトライトが点灯すること、数本の高架レーン（二本のレール上をボールが通る）が設けられていること、ゲーム中に音声が出ることなどが特徴。

主なゲーム内容は、ランプTOMCAT完成後、右上の通路内に入れるとボールがロックされ、四個目を入れるとマルチボールプレイとなり、この間さらに同じ通路にボールを入れると高得点。左奥のターゲットに数回命中するとエキストラボールのチャンス。ボール三個でゲーム終了だが、三個目の得点が低過ぎる場合は、サービスとしてボール一個が追加となる。OP価格五十四万六千円。

F－14 トムキャット

「ハードボディー」はボディービルをテーマとしたもので、プレイフィールドの上半分が二階建てのバイレベル方式。二階へは左右に設けられた坂の通路から入り、中央から下段へ落ちるところにもフリッパーがある。なおバックガラスは、女性ボディービルダーの世界チャンピオンの写真になっている。

左右フリッパーボタンの下にあるもう一つのボタンで、左右両端のアウトレーンを閉じることができるのが特徴。また下部の数字ランプをそろえるとスペシャルのチャンス、指定ターゲット完成でエキストラボールとなる。OP価格四十八万七千五百円。

ハードボディー

コナミから改造用基板2種

生命体内で戦争

「ライフフォース」と「黒ヒョウ」

コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から、TVゲーム機「ライフフォース」と「ブラックパンサー」の二機種が、六月二十五日同時発売となる。いずれも同社"バブルシステム"の基板をマザーボードとした改造用サブ基板での販売のみ。なお同システム用バブルカセットによるソフトは「ツインビー」「グラディウス」「ギャラクティックウォーリアーズ」の第三弾までで、それ以後は発売されていない。

「ライフフォース」はストーリーの設定は「グラディウス」の続編で、すべてをのみ尽くしながら迫ってくる謎の生命体"ライフフォース"から、惑星グラディウスを守るというもの。宇宙戦闘機がライフフォースの体内に入り、抗生物質や突然変異体などを撃破していくゲームで、細胞、腎臓、胃、肝臓、肺、脳の内部と六つのステージがあり、画面はステージごとにヨコとタテに交互スクロール。二人同時プレイも可能。操作は八方向レバーと三つ（通常発射、ミサイル、パワーアップ）のボタンを駆使する。

ライフフォース

赤い敵編隊を全滅させるとカプセルが出現し、これを取るごとに使用できるパワーアップ（五段階の速度アップ、リング状レーザー、バリアなど六種）の種類が画面下に表示される。敵や壁面などに当たると一機破壊され、三機失うとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となる。

次に「ブラックパンサー」だが、これは特別な力を授かった黒ヒョウが、謎の機械軍団に支配された地球を救うために戦うというもので、破壊された都市や高速道路、地下道、工場地帯の四つのエリアに分かれ、各エリアはボーナスステージのアスレチックゾーンを含め六つのゾーンで構成。画面はヨコスクロールで、八方向レバーと二つ（パンチとジャンプ）のボタンを操作する。空から落ちてくる光るボールを取ると、ビーム発射や回転ジャンプなど四種類のパワーアップ（ボールの個数で使用時間が増える）。敵の攻撃を受けるごとに画面左下の"体力数"が減り、ゼロになると一匹アウト。三匹アウトでゲーム終了。

二機種とも基板OP価格七万八千円。

ブラックパンサー

2人乗りでミニ

ホープの乗物「スーパーポルシェ」

コンパクトな定置型乗物機「スーパーポルシェ」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から発売となっている。

同機は"ポルシェ959"をモデルにしたコミカルなデザインのもので、上部が白、下部が青の配色。二人乗りでハンドルは二つ付き。動きは左右へのローリングで、作動中メロディー（二曲切り替え）が流れ、レバーで効果音も出る。作動時間九十秒。定価四十八万円。

スーパーポルシェ

話題のマシン

戦国時代を背景にルーレットで

味方陣営増やす

トーゴのプライズ機「陣地盗り」

プライズゲーム機「陣地盗り」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から発売となっている。

これは戦国時代で味方の陣地を増やしていくことをテーマにしたもので、ボックス内にはお城と日英の将軍、忍者などのイラストパネルがある。

お城の中に四十八個の緑色ランプが並んでおり、そのすぐ下に二つのルーレットがある。硬貨投入後、ルーレットが回転。これをストップボタンで止め、表示された数だけ上のランプが赤色に変わり、占領した陣地となる。しかしルーレットの表示はプラスとマイナスがあり、マイナスの場合はその分だけ緑色に戻される。全部赤色になると景品が払い出されるが、マイナスで陣地がなくなるとゲーム終了。メロディー付き。定価三十二万円。

陣地盗り

"システム87"2弾「ドラゴンスピリット」

恐竜が魔物倒す

ナムコから特製TV機キャビネットも

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、同社"システム87"第二弾のTVゲーム機「ドラゴンスピリット」が、六月二十日発売となった。また同社特製のTVゲーム機キャビネット「コンソレット筐体」が六月下旬発売となる。

「ドラゴンスピリット」は、魔物にさらわれた姫を救出するため、若者が空飛ぶ恐竜"ブルードラゴン"に変身し、魔物たちを倒していくゲーム。プレイヤーが恐竜を操作（八方向レバーと二つのボタン）するという設定が面白い。また姫を助けると、画面全体がセピアカラーになって祝福のエンディングシーンとなるのも見もの。カルスト、火山、砂漠、氷河、深海などを経て最後の魔宮の場面まで九エリアが展開。画面は背景が上から下へ自動スクロールしていく。

ドラゴンスピリット

飛んでくる怪鳥などを発射（ファイヤー）で撃ち落とし、地上にいる敵の恐竜などを対地ファイヤーでやっつけていく。地上の卵や赤く点滅する敵を破壊すると、アイテムが現れる。これを取るとドラゴンの首が三本まで増え対地対空の同時発射、敵に狙われにくい大きさにドラゴンが縮小、画面上の敵を一掃できる誘導弾装備など十数種のパワーアップが可能。各エリアのボスを倒すと一エリアがクリア。ドラゴン三頭がやられるとゲーム終了だが、特定のアイテムを取ると一頭増える。

基板販売でOP価格十八万八千円。なお六月下旬にROMキット（七万八千円）も発売となる。

「コンソレット筐体」はミディータイプのTVゲーム機キャビネットで、十八インチカラーモニターを内蔵。裏側の角を斜めにカットしてあるため、多彩なレイアウトができる。上部左右にスピーカーがあるが、左側のヘッドホンジャック（市販のミニプラグに対応）でもゲームミュージック（ステレオ）が楽しめる。メンテナンスはすべて前面で行なうことができる。OP価格十八万円。なおアップライト型にするスタンド、キャスター、灰皿やコップ置きなどもオプションで販売。

コンソレット筐体

メルヘン調乗物

真砂工業の「ファンタジー馬車」

レール走行式乗物機の「ファンタジー馬車」が、真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から発売となっている。

同機はリンゴの形をしたメルヘン調の乗り物を白馬が引っ張っていくというファンタジックなデザインの乗物機で、一本のガイドレールに沿って走るセンターレール方式。

走行中に白馬がメロディー（トランジスター使用で八曲内蔵）に乗って、上下に動く。全長十九・五メートルのだ円形コース（回転半径一・二メートル）に、馬一頭、客車一両が標準セットとなっており、定価は二百三十万円。客車には大人を含む四人が、二人ずつ向かい合って座る。安全停止装置として、バンパースイッチ付き。カラフルなデザインが人目を引く。

ファンタジー馬車

ミニバイク走行

信水の定置型「チビバイZ—2」

定置型乗物機「チビバイZ—2」が、信水貿易㈱（本社東京、森川寿社長）から、発売となっている。

これはミニバイク走行を採用したもので、下部ローラーの回転により、ローラーと接したタイヤが回る。アクセルを回すとエンジン音が変化。作動中にバイクが左右へ傾く（傾斜角度十度）と同時に、前のキャラクターがバイクをよけるように反対側へ傾く。パトライトは常時点灯。定価七十万円。オプションとしてヘルメットなどもある。

チビバイ Z－2

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	ダブルドラゴン(テクノス/タイトー) Double Dragon (Technos/Taito)	8.50
2	1	VSファミリースタジアム(ナムコ) VS. Family Stadium (Namco)	8.33
❸	—	リベンジ・オブ・ドゥ(タイトー) Arkanoid-Revenge of DOH (Taito)	7.42
❹	—	コンバットスクール(コナミ) Combat School (Konami)	7.33
5	2	飛翔鮫(タイトー) Sky Shark [Flying Shark] (Taito)	6.63
6	4	スーパー・リアル麻雀(セタ/タイトー) Super Real Manjong* (Seta/Taito)	6.32
7	7	ハウスマヌカン(日本物産) House Mannequin* (Nichibutsu)	6.11
8	8	忍者くん・阿修羅の章(ユーピーエル) Ninja-Kid II (UPL)	5.92
❾	13	ビッグ・イベント・ゴルフ(タイトー) Big Event Golf (Taito)	5.80
10	3	エイリアン・シンドローム(セガ社) Alien Syndrome (Sega)	5.74
11	10	お雀子館(ビデオシステム) Ojanko-Yakata* (Video System)	5.47
12	9	エクスターミネーション(タイトー) Extermination (Taito)	5.38
⓭	20	パーフェクト・ビリヤード(日本システム/セガ社) Perfect Billiards (Nihon System/Sega)	5.36
14	5	ワールドウォーズ(エス・エヌ・ケイ/タイトー) World Wars (SNK/Taito)	5.25
⓯	18	アルカノイド(タイトー) Arkanoido (Taito)	5.21
16	12	SDI(セガ社) SDI (Sega)	5.18
17	11	臥竜列伝(データイースト) Dragon Princess (Deta East)	5.17
⓲	22	ワールドカップ(テクモ) World Cup (Tecmo)	5.11
19	19	サイドポケット(データイースト) Side Pocket (Deta East)	5.07
20	6	トップシークレット(カプコン) Bionic Commando (Capcom)	4.91
㉑	23	華弥生(中日本リース) Hana-Yayoi* (Dyna)	4.88
㉒	33	ティード・オフ(テクモ) Tee'd Off (Tecmo)	4.86
23	21	妖怪道中記(ナムコ) Yokai-Ghostly Spirits (Namco)	4.78
24	16	熱血硬派くにおくん(テクノス/タイトー) Renegade (Technos/Taito)	4.77
25	17	麻雀狂時代(サンリツ電気) Mahjongkyo-Jidai* (Sanritsu)	4.76

* The Traditional Japanese Games　**Unnamed Games in English

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ウェック ル・マン24(コナミ) Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	9.43
❷	—	ミッドナイト・ランディング(タイトー) Midnight Landing (Taito)	9.25
3	2	スーパー・ハングオン(セガ社) Super Hang-On (Sega)	8.60
4	3	アウトラン DX(セガ社) Out Run (Deluxe Type) (Sega)	8.50
5	4	ダライアス(タイトー) Darius (Taito)	6.42
❻	7	スペースハリアー(ローリングタイプ)(セガ社) Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	5.89
❼	—	デンジャーゾーン(シネマトロニクス/セガ社) Danger Zone (Cinematronics/Sega)	5.83
❽	9	ハングオン(シットダウンタイプ)(セガ社) Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	5.67
❾	11	ロックオン(辰巳電子) Lock-On (Tatsumi)	5.50
10	8	ハングオン(ライドオンタイプ)(セガ社) Hang-On (Ride On Type) (Sega)	5.40
11	10	ポールポジションII(ナムコ) Pole Position II (Namco)	5.12
12	12	3-DサンダーセプターII(ナムコ) 3-D Thunder Ceptor II (Namco)	5.11
13	13	バギーボーイ(辰巳電子) Buggy Boy [Speed Buggy] (Tatsumi)	5.00
14	5	スーパースプリント(アタリ/ナムコ) Super Sprint (Atari/Namco)	4.75
⓯	16	TX-1(辰巳電子) TX-1 (Tatsumi)	4.67

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	F-14 トムキャット(ウィリアムズ) F-14 Tomcat (Williams)	7.80
2	1	ピン・ボット(ウィリアムズ) Pinbot (Williams)	6.44
3	2	モンテカルロ(プリミア) Monte Carlo (Premier)	6.13
4	3	ハイスピード(ウィリアムズ) High Speed (Williams)	5.25
5	4	ゴールドウィングス(プリミア) Gold Wings (Premier)	5.20

調査ご協力店

ルナパーク(東京・新宿)、ウィルトーク池袋(東京・池袋)、ジョイランド河原町(京都・四条河原町)、タイトースペシャル(大阪・梅田)=タイトー; J&B(東京・神田)、新宿スポーツランド(東京・新宿)、カーニバルプラザ(東京・新宿)、モンテカルロ立命(京都・北区)、セガ・ニュー光(大阪・心斎橋)=セガ社; プレイシティキャロット新橋店(東京・新橋)、プレイシティキャロット新宿店(東京・新宿)、なんばシティ・ビッグキャロット(大阪・難波)=ナムコ; ゲームコーナー・プルプル(北海道・札幌)=須貝興行㈱; ワールドゲーム・ミヤコ(東京・新宿)=㈱東京キャビオート; ラスベガス大宮店(大宮・駅前)=㈱東京マルサン; ファンシティ水道橋店(東京・水道橋)=テクモ㈱; 名鉄レジャック(名古屋・駅前)=㈱水野商会; ビデオイン・マツヤ今出川(京都・今出川)=㈱岡田商会; プレイランドOS北店(大阪・梅田)=関西カクタス㈱; ボウルタカハシ・ゲームセンター(大阪・阿倍野)=㈱大阪サービスゲームス; アメニティパーク・リノ戎橋店(大阪・戎橋)=㈱アポロ; 玉造ゲームセンター(大阪・玉造)=㈲峯興業; キャンディ・東花園店(大阪・東花園)=㈱SNK; アクティ24(大阪・平野)=㈱カプコン; ビデオイン・キャッスル(小倉・駅前)=㈲太平会館; 百又ゲームコーナー(大阪・梅田)=㈱百又。

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.64

矢飛圓方

出版について〈7〉

Nが車内で眠っているのを見ながら、いちばん強く感じられたのはやはり『時』についてであった。

時の流れについてである。今Nが電車の動きにつれて身体を揺らしつつ居眠りを続けているスタイルは、学生の頃と較べるとなんと違ってしまってきていることだろう。

学生の頃のNは電車の中で居眠りをしていても背筋がぴんと伸びていたような気がする。もちろん寝ているのだから、身体は電車の震動にあわせて揺らいではいたのだろうが。

今はどうだ。あの姿勢は文字通り寝穢いというものではないのでなかろうか。結局その違いは背筋からきているのであろう。今のNは背筋がまるくなってしまっている。亀の子のように、上に伸びなくなった分だけ横に膨れて見える。

などとおもっているうちに私も寝てしまった。

最後には、車内の吊り広告を見ていたのだが、フォーカスとかフライデーとか、一応写真をうりものにしている週刊誌の広告の大部分が文字ばかりであるのが、それも非常に小さな字が圧倒的に多いのが面白かった。

字を小さくすればするほどむきになって読もうとする人も結構多いのだろう。写真の週刊誌であれば、フィルムのベタやきのようにして全部の写真をぎっしり広告に詰めこんだらどんなものだろう。

ずっと以前のことになるのだが、地方都市でその地の高校の文化祭のポスターを見て苦笑させられた記憶がある。

新聞紙に墨で大きく、〝この字が読めるか〟と書いてあり、左下隅に非常に小さな字で○○高校文化祭、○月○日と書いてあった。

あの手のやり方も馬鹿に出来ないものがあるようだ。あれだけ優勢を誇っていた、新聞社系の週刊誌が、出版社系の週刊誌におされるようになってきた、きっかけも、その内容のいちばん面白そうな部分だけをぬいて、その周囲の雰囲気を伝える文をびっしりと細かい字で広告の面の大部分を埋めつくしてしまうというやり方であった。

誰もが無意識裡で多くの情報を求めているのをうまくつかんでしまったのがあの一見泥くさく、田舎っぽい感じがする広告であった。

すっきりと整理され、レイアウトもモダンな感じのよさをおもわせ余裕を見せていた新聞社系の週刊誌の広告が、エネルギッシュな成金風の、うちにはこれもあれも、どれでもあります。卑猥な劣情も充分にくすぐってあげますという広告に負けてしまったのだ。

最初のうちは、それでも多くの人人は、その内容に猥褻なものを含んでいるからこそ、新聞社系の週刊誌ではなくて、出版社系の週刊誌を買うのだが、それを買うときにも、それを読むときにも、それには何となく人目を避けてという姿勢がつきまとっていた。

おおっぴらに堂堂という訳にはいかなかった。

ホンネとタテマエと言ってもよいかもしれないが、ホンネを堂々と正面におし出すということはなかった。

ところどころ、そのタテマエの隙間からホンネがちらちらと垣間見えるような稚拙なものにしても、一応人人はホンネを正面におしたてるということは遠慮していた。

タテマエが軽視されるようになったのはいつごろからだったであろうか。

いわゆるヤングがつか・こうへいの劇につよい興味をもちだしたころ。ビート・たけしや同じ頃の関西の万才がホンネを売りものにしていた。

「赤信号、みんなで渡れば怖くない」

高度成長が終ってしまい、高度成長時以上の分配はもはや望めない。高度成長をとげたはずなのに、気がついてみれば、〝中流さん〟が手に入れたものは殆んどなかったのである。

せいぜい長期にわたって支払われ続けねばならない多額のローンがついている、ラビット・ハッチと外人が名づけてくれた小さな家。手にいれたとおもう間もなく新しい型のものへとすぐにモデルチェンジされてしまう塵介のような頼りないことこの上ない商品。

豊かさといっても小さな家とそこに溢れかえっている今は塵介と化した商品。

高狭遠のラビット・ハウスと塵介のような商品が日本の〝中流さん〟に高度成長期の収獲として分配されたものであり、もうこれ以上にはパイは大きくならないので余分な分配は望めない。

高度成長期にもいちばん分配の美味しい部分を沢山もっていったのは会社であった。

その後も一年ごとに会社がもってゆく分配の部分は大きくなる一方であった。

実質的な賃金は昭和五十四年ごろから減る一方であるのに、今頃になって内需の拡大などと寝言のようなことを言っている財界や政界。

家畜にろくろく餌を与えずにおいて、この家畜は全然大きく育たないというような農家の人は一人もいないであろう。

家畜を飼うのに、牧場の土地を広げ、畜舎は立派なものを建てたけれども、肝腎の家畜の餌代をしぶったために家畜が栄養失調になりかかっているというのが今の日本の経済の状態ではなかろうか。

いくら牧場や畜舎が立派になっても家畜が餌不足で死にかかっているようであれば畜産業が成りたたないのと同じことで、いくら会社だけが立派になって、どこかで禿鷹のように毛が薄くなった阿呆鳥が『日本は不沈空母です』などと鳴いてみせたとしても、今まで会社を支えてきた〝中流さん〟が餌不足になってしまっては困ったものだ。

〝中流さん〟が餌不足の状態になった頃から、『開きなおる』という言葉がよく使われるようになり。〝ホンネ〟を言うことが恥しくなくなって人人はたしなみを忘れ、そういうことが一部の人の操作による〝ガスぬき〟であることにさえ気がつかないくらい、単位あたりの労賃が下りつづけるために、いつも追いかけられているような多忙な落ちつかない気分に襲われ、読書といっても精精あのての週刊誌という人が多くなる一方なのかなとおもいながら眠ってしまった。電車の揺動が心地よい。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

JAPANESE MANUFACTURERS

The list below has in order, from the top: Name of company / Address of head office or overseas operations department / Phone number / International telex number / International facsimile number / Name of president / Person in charge of overseas operations or exports. Japan's manufacturers of amusement videos, arcade games and kiddie ride are listed. Part of kiddie ride manufacturers are also manufacturers of amusement park facilities.

VIDEO GAMES

ALPHA DENSHI CO., LTD.
2-15, Atago 3-chome, Ageo, Saitama 362
(0487) 75-2412
K. Arai . . . . president

CAPCOM CO., LTD.
Capcom Bldg., No. 27, Ohtedori 1-chome, Higashi-ku, Osaka 540
(06) 947-1156
Telex: 5293360 CAPCOM J
Fax: (06) 946-6657
K. Tsujimoto . . . . president
R. Hirata . . . . manager

CORELAND TECHNOLOGY INC.
5-3-21, Kitashinagawa, Shinagawa-ku, Tokyo 141
(03) 449-6131
Telex: 0242-3829 CORELD J
Fax: (03) 445-8275
K. Matsuda . . . . president

CULTURE BRAIN INC.
30-16, Takara-cho 2-chome, Katsushika-ku, Tokyo 124
(03) 695-3621
Fax: (03) 695-3622
Y. Tanaka . . . . president

DATA EAST CORPORATION
3-12, Kamiogi 2-chome, Suginami-ku, Tokyo 167
(03) 392-4151
Telex: 2322124 DATA J
Fax: (03) 392-2009
T. Fukuda . . . . president
M. Nishimura . . . . manager

IREM CORP.
Okamotokosan Bldg., 11-9, Nishihommachi 1-chome, Nishi-ku, Osaka 550
(06) 535-4885
Telex: J63074 IREM
Fax: (06) 535-1710
Y. Takashima . . . . president
M. Sasatani. . . . overseas business manager

JALECO LIMITED
24-9, Kamiyoga 5-chome, Setagaya-ku, Tokyo 158
(03) 420-2271
Telex: JALECO J27891
Fax: (03) 420-2280
Y. Kanazawa. . . . . president
H. Saigusa . . . . . . import/export manager

KONAMI INDUSTRY CO., LTD.
7-3-2, Minatojima-Nakamachi, Chuo, Kobe 650
(078) 303-1234
Telex: 562-2111 KONAMI J
Fax: (078) 303-2456
K. Kozuki . . . . chairman
F. Hishikawa. . . . . president
K. Hiraoka . . . . . . manager, foreign trade department

NAMCO LTD.
1-21, Yaguchi 2-chome, Ohta-ku, Tokyo 146
(03) 756-2311
Telex: 246-8521 NAMINT J
Fax: (03) 756-5778
M. Nakamura . . . . president
R. Hashiguchi . . . overseas division director

NIHON BUSSAN (NICHIBUTSU) CO., LTD.
12-9, Tenjinbashi 1-chome, Kita-ku, Osaka 530
(06) 353-5211
Telex: 523-6891 NCBCOL J
S. Torii. . . . . president

NINTENDO CO., LTD.
60, Fukuine, Kamitakamatsu-cho, Higashiyama-ku, Kyoto 605
(075) 541-6111
Telex: 5422194 NINTEN J
H. Yamauchi. . . . . president
S. Todori. . . . . export manager

ROLLER TRON CORPORATION LTD.
20-1, Nishiwaseda 2-chome, Shinjuku-ku Tokyo 160
(03) 204-0469
Telex: 2324581 ROLLER J
Fax: (03) 202-9293
S. Mori . . . . president

SANRITSU ELECTRONICS CO., LTD.
6-23, Chiyoda 2-chome, Sagamihara, Kanagawa 229
(0427) 52-7701
Telex: 2872252 SANRIT J
Fax: (0427) 59-2178
Y. Akutsu . . . . president

SEGA ENTERPRISES, LTD.
2-12, Haneda 1-chome, Ohta-ku, Tokyo 144
(03) 743-7438
Telex: J22357 SEGASTAR
Fax: (03) 743-5539
H. Nakayama . . . . president
K. Hamamura . . . . . overseas div. manager

SIGMA ENTERPRISES INC.
1-17, Shibuya 1-chome, Shibuya-ku Tokyo 150
(03) 486-2891
Telex: 242-2266 SIGMA J
Fax: (03) 486-2890
K. Manabe . . . . president
T. Hagiwara . . . . executive vice-president

SNK CORPORATION
Maruman Bldg., 14-10, Toyotsu-cho, Suita, Osaka 564
(06) 338-7007
Telex: 5236785 SNKCO J
Fax: (06) 338-7150
E. Kawasaki . . . . president
S. Ikawa . . . . . sales & marketing manager

SUN ELECTRONICS CORP.
250, Asahi, Kochino-cho, Konan, Aichi 483
(0587) 55-3500
Telex: 4573187 SUNTAC J
Fax: (0587) 55-3851
M. Maeda. . . . . president
K. Yoshida. . . . . export manager

TAITO CORP.
5-3, Hirakawa-cho 2-chome, Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 264-8611
Telex: EPTRA J22931
Y. Suekado . . . . president
K. Tanabe . . . . executive director
A. Nakanishi. . . . . director
M. Suzuki . . . . director and manager of foreign trade dept.

TATSUMI ELECTRONICS CO., LTD.
14, Toichi-cho, Kashihara, Nara 634
(07442) 3-4764
Telex: 5524905 TAZMI J
Y. Tatsumi. . . . . president

TECHNOS JAPAN CORP.
Nishi-shinjuku KB Plaza Bldg., 11-3, Nishi-shinjuku 6-chome, Shinjuku, Tokyo 160
(03) 346-1793
Fax: (03) 348-8377
K. Taki . . . . president

TECHNOSTAR CO., LTD.
Iwai Bldg., 6-1, Tsuruya-cho 1-chome, Kanagawa-ku, Yokohama 221
(045) 314-4188
Fax: (045) 314-4189
N. Yasuda . . . . president

TECMO LTD.
Sudachotowa Bldg., 2-2, Kandasuda-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101
(03) 256-0378
Telex: J27174 TECMO
Fax: (03) 256-0382
T. Kakihara . . . . president
N. Osada . . . . managing director
K. Nakata . . . . director of overseas dept.
R. Akaishi . . . . manager of overseas dept.
J. Nakamura . . . manager of overseas dept.

UNIVERSAL SALES CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome, Chuo-ku, Tokyo 103
(03) 661-6004
Telex: J27348 UNICO
Fax: (03) 661-0574
K. Okada. . . . . president
M. Suzuki . . . . export manager

UPL COMPANY LIMITED
Taguchi Bldg., 16-3, Ueno 3-chome, Taito-ku, Tokyo 110
(03) 834-1434
Telex: J33882 UPLCOLTD
Fax: (03) 834-3918
H. Sagiya. . . . . president
K. Takahashi. . . . . export/import manager

WOOD PLACE INC.
Maeyama Bldg., 12-1, Kiba 3-chome, Koto-ku, Tokyo 135
(03) 630-3892
Telex: J29831 WOODP
Fax: (03) 643-2333
M. Suzuki . . . . president

ARCADE GAMES

KANSAISEIKI SEISAKUSHO CORP. (KASCO)
3, Mameda-cho, Nishi-Kyogoku, Ukyo-ku, Kyoto 615
(075) 311-2585
Fax: (075) 311-2586
K. Furukawa. . . . . president
J. Furukawa . . . . . . import/export dept.
S. Masuko . . . . import/export dept.

KATO MFG. CO., LTD.
24-13, Kita-Karasuyama 6-chome, Setagaya-ku, Tokyo 157
(03) 307-1221
I. Kato . . . . president
T. Memezawa . . . . business manager

KOMAYA MFG. CO., LTD.
10-4, Uozaki-Minamimachi 6-chome, Higashinada-ku, Kobe, Hyogo 658
(078) 412-2121
Fax: (078) 412-3851
H. Tanaka . . . . president

YUEI CO., LTD.
3-7-5, Misaki-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101
(03) 263-9421
Telex: J28695 KABUYUEI
H. Uchida . . . . president

KIDDIE RIDES

ASAHI ENGINEERING CO., LTD.
1387-2, Tannoa, Misaki-cho, Sennan, Osaka 599-03
(07249) 4-0783
Telex: J64061 SORTEJP
Fax: (07249) 4-2195
J. Sahara . . . . president
A. Fujiwara . . . . managing director

HOPE CO., LTD.
50, Imaikami-cho, Nakahara-ku, Kawasaki, Kanagawa 211
(044) 722-6141
Fax: (044) 711-2779
S. Ono . . . . president
T. Yano . . . . managing director

KANTO GORAKU KOGYO CO., LTD.
18-23, Minami-Ikebukuro 1-chome, Toshima-ku, Tokyo 171
(03) 986-5331
S. Nakamura. . . . . president
H. Yamaguchi . . . . export manager

KATO AMUSEMENT CO., LTD.
2-11, 1-chome, Sawaragi-Nishi, Ibaraki, Osaka 567
(0726) 35-1886
Fax: (0726) 35-1880
K. Kato. . . . . . . executive vice-president
Y. Kawamura . . . . export manager

MASAGO INDUSTRIAL CO., LTD.
Shonan-Kogyo-Danchi, Shonan-cho, Higashi-Katsushika-gun, Chiba 270-14
(0471) 91-4151
Telex: 02225136 TASCOT J
Fax: (0471) 91-4129
Y. Masago . . . . president
M. Asakawa . . . . export manager

MEISHO CO., LTD.
6-21, 3-chome, Sagisu, Fukushima-ku, Osaka 553
(06) 458-3557
Telex: 524-2883 MEISHO J
Fax: (06) 451-2467
M. Okamoto. . . . . chairman
M. Fukuda . . . . president
S. Sakamoto . . executive director (export)

MIDGETY ENGINEERING CO., LTD.
53-2, Suzuki-cho 1-chome, Kodaira, Tokyo 187
(0423) 43-2851
Telex: J25583
Fax: (03) 464-7763
K. Hashimoto . . . . president
H. Arai . . . . export manager

NIHON GORAKUKI CO., LTD.
22-4, Minami-Aoyama 2-chome, Minato-ku, Tokyo 107
(03) 402-7311
Telex: GORAKU J33165
Fax: (03) 403-8862
K. Endo . . . . president
S. Endo. . . . . vice-president
M. Yoshino . . . . managing director

NIPPO CO., LTD.
27-12, Sakae 5-chome, Naka-ku, Nagoya, Aichi 460
(052) 263-1281
Telex: LUMINAS J59526
Fax: (052) 263-0992
H. Matsukawa . . . . manager

OKAMOTO MFG. CO., LTD.
Royal Max, 4-5, 6-chome, Fukushima-ku Osaka 553
(06) 451-6156
Fax: (06) 451-5530
N. Okamoto . . . . president

OSAKA TENT CO., LTD.
1-25, Mitsuya-Naka 1-chome, Yodogawa-ku, Osaka 532
(06) 309-8581
M. Tomonaga . . . . president

SANSEI YUSOKI CO., LTD.
13-18, Esaka-cho 1-chome, Suita, Osaka 564
(06) 385-5626
Telex: 05233039 SYUSOK J
K. Maeda. . . . . president
J. Yagi . . manager of amusement ride dept.

SENYO KOGYO CO., LTD.
13-15, Motomachi 1-chome, Naniwa-ku, Osaka 556
(06) 632-1051
Telex: 5267602 SENGY J
Fax: (06) 632-1060
S. Yamada . . . . president
Y. Yahata . . . . managing director

SHINSUI TRADING CO., LTD.
#502, Sankyo Bldg., 1-3, Kojimachi, Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 263-5281
Telex: SHINSUI J27306
Fax: (03) 238-0290
H. Morikawa. . . . . president
E. Hashimoto . . . . export manager

TASKO CO., LTD.
17-2, Honkomagome 3-chome, Bunkyo-ku, Tokyo 113
(03) 827-6741
Y. Uehara . . . . president
M. Tsuga . . . . overseas division

TOGO JAPAN INC.
5-7, Yagumo 1-chome, Meguro-ku, Tokyo 152
(03) 718-6461
Telex: 246-6310 TOGO J
Fax: (03) 725-2420
K. Yamada. . . . . president

DISTRIBUTORS

BALEX CORPORATION
605, Co-op Kojimachi, 7-5, Sanban-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 221-0035
Telex: J23210 BALEX J
Fax: (03) 221-0302
Y. Konno . . . . president

KAWAKUSU CO., LTD.
34, Kawamata 2-chome, Higashi-Osaka, Osaka 577
(06) 787-1881
S. Kawakusu. . . . . president

PARTS

ASAHI SEIKO CO., LTD.
Aoyama Tower Bldg., 24-15, Minami-Aoyama 2-chome, Minato-ku, Tokyo 107
(03) 401-6181
Telex: 27417 HIRO J
Fax: (03) 408-7420
H. Abe . . . . president

SANWA DENSHI CO., LTD.
58-5, Nakamaru-cho, Itabashi-ku, Tokyo 173
(03) 959-6611
Telex: STRAD J25633
Fax: (03) 955-9208
T. Saito. . . . . president

新風営法でゲームセンターはどう変るか？「新風営法入門講座」㊺

取締るしかない賭博

賞品提供がない、とだれが断言できるか

問　賭博遊技機をめぐる新風営法の考え方は矛盾していて、「七号営業」に係わる遊技設備との関係においても整合していません。このことは以前にも触れている（本シリーズ㊱、㊲など）わけですが、「七号営業」では「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機」の設置営業ができない（許可されない）にもかかわらず、「八号営業」では賞品の提供がないことを前提にそういう遊技機の設置営業を認めていることになり、この点がいつまで経っても解決しません。

実際に賭博遊技営業で摘発して、調べてみたら検挙者の約七割強が新風営法の「八号営業」許可営業者だった、という事実があります。検挙された「八号営業」は、賞品を提供するどころか、それ以上に悪質なことに現金を賭金としてやりとりしていたわけです。

答　刑法の賭博罪、常習賭博罪に該当する、そういう営業を警察が許可している、というのは警察当局にとって頭の痛いことでしょうね。

問　せいぜい、この点では頭を痛めるほうがいいと思います。最も大きな誤りは、「八号営業」では賞品の提供がないことを前提にしていますが、そういう前提にはなんらの保障もないところにあります。確かに新風営法では「八号営業」者に対して、遊技の結果に応じて賞品を提供してはならない、と定めています（法第二十三条第二項）。しかし現実にはこの条項は守られていないのではないでしょうか。

答　重要な問題点で、何度も検討してみる必要がありますね。ひとつの見解として、「七号営業」と「八号営業」の区別について、「その場合のメルクマールの一つは、常態として遊技の結果に応じて賞品を提供する営業内容をとるものであるか否かにあるといえる」（**「罰則中心・風営適正化法の解説」**、松浦恂、宮崎礼壹、柳俊夫、藤田昇三共著、立花書房、三二二頁）というのがあります。ここでは「常態として」というのがキーワードとなっているように思います。

確かに「七号営業」では常態として遊技の結果に応じて賞品を提供する営業となっており、そのことに疑問はありません。しかし、遊技機賭博の検挙者のうち七〇%が「八号営業」許可営業者であったという現実からすれば、「八号営業」で、遊技の結果に応じて賞品を提供する営業内容を常態としていない、と言っても信じ難いのが当然でしょう。

問　だから、賞品提供をしないと決めてかかるから、おかしいのです。

遊技機の中には偶然の勝負事を遊技内容とする遊技機と、そうでない遊技機があります。後者に関しては、遊技客の技両によって遊技の結果が現われるのに対して、前者では偶然性が作用するため遊技の結果を予測することができません。偶然の勝負事を遊技内容として、メダルやクレジット数を賭けるという遊技設備では、遊技の結果客が得たメダルやクレジット数を金品に交換しやすいことは、過去のデータを見ればだれもが分かることでしょう。

賭博遊技機では金品等の賞品を提供することに結びつきやすいので、賞品提供をしないものと決めてかかるのは、これまで十年以上にわたる警察当局の取締りの成果を無駄にするようなものだと言えます。

一方、賭博遊技機とは本質的に異なるAMゲーム機では、遊技の目的が遊技で楽しむことだけで、賞品の提供を前提としたものではないので、賞品提供に結びつく可能性はごくわずかしかありません。

これらの違い、つまり賭博遊技機とAMゲーム機の違いを明らかに認識している場合と、逆に混同している場合とでは、賭博遊技機に対する態度がまったく異なります。すなわち、違いが分かる場合は遊技機賭博の検挙が容易になりますが、混同している場合は摘発の可能性は少なくなります。こうして、取締りは混迷せざるをえなくなります。実際困ったことです。

答　今となっては、新風営法はこの「八号営業」の規定のしかたにおいて立法段階で気がつくべきだった大きな過誤のために、遊技機賭博の未然防止という本来の目的を達成するどころか、むしろ悪用されるケースもあるほどで、法改正しか解決策は見出せないのではないか、と考えられます。

問　賭博の未然防止を言う前に、現実に各地で氾濫している遊技機賭博をなぜ、もっと積極的に摘発していかないのか不思議で仕方ありません。遊技機賭博が摘発されることで、それが新聞などで報道され、一般に「遊技機賭博は犯罪であり、自分が関われば自分も犯人になる」といった認識が広がれば、それだけ遊技機賭博も少なくなり、また取締りやすくなるのではないでしょうか。

取締りが現実に厳しくないとすると、賭博という犯罪で得た金や、失なった金で、さらに犯罪を増幅することになるのが常です。従って、遊技機賭博については、絶えず取締りを強化するしか解決はありえません。例えば、賭博営業者が改心して廃業することなど期待できるわけがない（もともと犯罪者としての認識も少ない）、と考えるべきでしょう。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

Three Majors Revenues Based On Coin-op Games

The revenues of three largest companies in the coin-op amusement business in Japan turned out to be 40,400 million yen for Taito Corporation (for fiscal year ended in March 1987), 39,500 million yen for Sega Enterprises Limited (for fiscal year ended in 1987), and 31,490 million yen for Namco Limited (for fiscal year ended in March 1987), respectively. These three majors stood far above the other companies in revenue. This is due to the fact that all of them are a manufacturer and also a large operator of coin-op games. For the last year or two, however, their operation income seems to have sagged under the influence of the New Fuei Act. In place of such decrease in operation income, they have increased their revenues from home video games.

It is said that Taito's revenue consists of 50% for coin-op operation, 30% for sales of coin-op games, and 20% for sales of home video games (70%, 30% and 0%, respectively, for last year). However, since Taito does not publicize the contents of accounts, we have no detailed information. As the revenue for fiscal year ended in March 1986 totaled 34,400 million yen, the revenue, this year, has grown about 17.4% as a whole. However, since the share of coin-op operation dropped from 70% to 50%, this drop has been compensated for by home video sales. The fact, however, remains that Taito is the largest operator company in Japan.

Sega Enterprises' revenue consists of 45% for coin-op games, 31% for coin-op operation and 24% for sales of home video games (50%, 30% and 20%, respectively, last year). Incidentally, the revenue for fiscal year ended in April 1987 totaled 30,990 million yen, representing about 27.5% growth as a whole. With its "Hang-On", "Out Run", etc., Sega has maintained its sales at a stable level, and the share of sales is larger than that of operation. Despite it, it must be said that income from coin-op operation is large.

In November 1986, Sega publicized its stocks as of counter registration, and is currently proceeding with the procedure to have its stocks listed on the Tokyo Stock Market. Namco will have its stocks listed a little earlier than Sega.

Namco's revenue consists of 52% for product sales, 43% for coin-op operation and 5% for others (45%, 53% and 2%, respectively, last year). The revenue for fiscal year ended in March 1986 (for 10 months due to the change of the fiscal term) totaled 16,404 million yen. In terms of 12 months, the revenue totals about 19,800 million yen, representing a 59% growth over the preceding year. Of the revenue breakdown, the product sales cover both coin-op games and home videos. Though the subdivided figures are unknown, most share of product sales seem to be for home videos for Nintendo's "Family Computer (Fami-Com)".

Thus, sales of home videos should not be made light of. Nintendo Co., Ltd. at its account settlement as of August 1986, shows totaled 117,800 million yen in revenue, amusement products occupied 98% and other 2%. Over 90% of amusement products consist of "Fami-Com" and games for "Fami-Com". Incidentally, Nintendo is drawing attention as a company yeilding the 65th highest profit in Japan.

Konami Industry Co., Ltd. is also noted for a large share of home videos. At its settlement of accounts as of February 1986, the revenue totaled 14,755 million, and the revenue increased to 19,014 million yen a year later, consisting of 84% for home video sales, and 16% for for coin-op games sales. Its subsidiaries have also achieved favorable results, earning a large profit.

The coin-op business as a whole remains seriously dull, and it is believed to be due obviously to the influence of the "New Fuei Act". In order to increase their sales, the three majors mentioned above have put their energy into home videos, and actually, these efforts have greatly contributed to their financial standing. However, since those manufacturers know deeply about high risks of the home videos market, they still feel very uncertain.

Namco Introduced "Dragon Spirit" At Private Show

In early June, Namco Ltd. of Tokyo held private shows in Tokyo and Osaka, and unveiled the new video "Dragon Spirit" to many operators. This is a scroll shooting game which vise from Namco's popular game "Xevious". The hero "Blue Dragon" controlled by the player flies through such scenes as the hard land, volcano, jungle, desert, cave, glacier, deep sea, darkness and devil's palace.

While controlling one lever and two buttons, the player wipes off enemies that appear on the land or in the sky one after another, thus moving to the next scene. At the exit of each scene are waiting powerful enemies. In addition to ordinary weapons (against the ground and sky) available from the start, the hero has a special feature to increase the dragon's power. It is the gaining of power by collecting items that come out when destroying an egg on the ground or shooting a fleckering enemy.

Taito Unveiled Guitar Playing Robot "Genyu"

On May 11, Taito Corp. of Tokyo unveiled the guitar playing robot "Genyu"it has developed. By computer control the machine plays an actual guitar. Fabricated very precisely, it can play more skillfully than a man, amazing the listeners. Taito tells that only 50 units will be manufactured and sold at 12.5 million yen unit.

"Genyu" is set in the form of a robot embracing an actual guitar. At the left hand is set a mechanism that

presses a total of 73 points, while at the right is set a mechanism of 6 (!) fingers that pick 6 strings. For the time being, there are 50 numbers, and can be increased in future. These numbers are accommodated on ROM as a computer program. When starting playing upon selecting a number, the machine plays the actual guitar according to instructions of the computer program.

Since 6 fingers can be moved simultaneously, this robot can do more than a man does. This is an example of Taito's amusement game development technology.

Video Tape Of "Out Run" Has Been Enjoyed

Coin-op video "Out Run", "Space Harrier" and "Fantasy Zone" of Sega Enterprises Limited were commercialized into video tapes, and have been sold since the end of April to consumers through record shops. On the hit chart of video tapes for sales, "Out Run" has topped drawing attention. "Space Harrier" has ranked 5th.

These video tapes are being produced, manufactured and sold to retailers as "Sega Game Video Series" by Sony Video Software International Co., Ltd. that belongs to CBS Sony group. From the main PC board of each coin-op video, image signals and sound are directly recorded on the tape. When recording on the video tape, a professional player plays. Although these games are very difficult so that it is almost impossible to reach the final scene, those who have secured the video tape can watch all the scenes being cleared quite skillfully, and can dispel their gloom. Incidentally, "Out Run" is recorded on a 20 minutes video tape to clear 15 scenes in 5 stages (3,500 yen at retail price for VHS/Beta).

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka; 530 Japan